C·L·U·B Nintendo

7 AÑOS

CONOCE A:

- ISSS 98
- RE VOLT
- TUROK 2
- NBA JAM 99
- EXTREME G2
- SHADOWMAN
- BUST A MOVE 3
- TOP GEAR OVERDRIVE

TIPS DE:

- POKEMON
- F-ZERO X
- BOMBERMAN HERO

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

NO PAGUES MAS DEL PRECIO OFICIAL

Año 7 No.12

Precio $15.00 M.N.

0 10722 95594 6 12

Ahórrate un viaje a Europa.

Niños y Niños

europass ...Design

Liverpool Es parte de tu vida.

Sumario

DR. MARIO 05

NUESTRA PORTADA:
THE LEGEND OF ZELDA -OCARINA OF TIME- 10

PREVIOS:
ACCLAIM
- BUST A MOVE 3 11
- EXTREME G2 13
- NBA JAM 99 16
- NHL BREAKAWAY 99 18
- RE VOLT 19
- SHADOWMAN 83
- TUROK 2 84

TOP GEAR OVERDRIVE 56

EXTRA 20

A FONDO:
- F-ZERO X 21
- INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 98 50

TIPS DE:
- BOMBERMAN HERO 36
- POKEMON 60

S.O.S. 42

MARIADOS ..... 48 y 70

ULTIMA PAGINA 88

INCLUYE 2 POSTERS NAVIDEÑOS DE YOSHI'S STORY

Ahora sólo apunta en la dirección correcta y verás el rombo.

Aquí está el rombo del mes de noviembre.

Pues afortunadamente aquí estamos celebrando contigo un año más de vida de Club Nintendo. Como podrás ver hay muchas cosas qué celebrar en este número, nuestro séptimo aniversario y la aparición de The Legend of Zelda: Ocarina of Time para el N64. Sin embargo eso no hace menos lo que tenemos en esta edición, como lo es un análisis de los nuevos juegos que se encuentra preparando Acclaim para finales del 98 y principios del 99, también tenemos Top Gear Overdrive, International Super Star Soccer 98 entre otros (además de un póster muy representativo de esta época). Lo único que queremos decir de nueva cuenta es gracias por estar con nosotros todo este tiempo y te prometemos seguir dando nuestro máximo esfuerzo para que continúes con nosotros muchos años más. ¡MUCHAS GRACIAS!

L'
O
R
L'ORÉAL
L'ORÉAL Kids
EXTRA GENTLE
2-in-1 SHAMPOO
No Tears!
No Knots!
Burst of Cherry Almond
HIGIENE ES SALUD

iPorque

É A L®
PARIS

nuevo
L'ORÉAL Kids®

SHAMPOO
2-en-1 MUY SUAVE

¡Sin lágrimas!
¡Sin nudos!

L'ORÉAL
PARIS

nosotros lo valemos también!

Editorial

Año VII # 12 Diciembre 1998
CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.
DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi
DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández
DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra
PRODUCCION
Network Advertising
EDITOR ADJUNTO
Adrián Carbajal
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑO GRAFICO
Antonio Carlos Rodríguez
ASISTENTE DE ARTE
José Luis Suárez
CORRECCION DE ESTILO
Ma. Antonieta Ramírez
INVESTIGACION
Jesús Medina, Daniel Avilés, Víctor Arjona, Alejandro Ríos "Panteón"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

EDITORIAL TELEVISA
PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada
DIRECTOR EDITORIAL INTERNACIONAL
Carlos Méndez D.
DIRECTORA EDITORIAL INTERNACIONAL ADJUNTA
Irene Carol
DIRECTORA DE OPERACIONES INTERNACIONALES
Arlette Belmont
COORDINADOR DE VENTAS
José Antonio Aja Gómez
Tel. 261-26-02
EJECUTIVOS DE VENTAS
Otilia Pérez
Guillermo Uscanga
Javier González

(C) COPYRIGHT 1998 CLUB NINTENDO
Año 7 # 12, Revista mensual, Diciembre 1998, Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. **(DR.) CLUB NINTENDO**. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Carlos Méndez D.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

(c) 1998 Nintendo of America Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved
PRINTED IN MEXICO

¡Lo logramos! Cumplimos ocho años con este número de aniversario. Juntos hemos eliminado a miles de enemigos, hemos conquistado muchos mundos, hemos hecho millones de puntos, hemos batido récords, hemos aprendido cientos de cosas interesantes y lo más importante: hemos compartido la pasión de los videojuegos.

Ya son 85 meses (además de los números especiales) y nosotros nos sentimos hasta más jóvenes y entusiastas que cuando iniciamos y es que tú, nuestro lector #1 nos has apoyado en las buenas y en las malas. Muchos de nuestros actuales lectores ni siquiera habían nacido cuando Club Nintendo salió a la venta y ahora son parte vital de esta revista.

Hoy queremos hacer un intercambio de promesas: nosotros seguiremos haciendo nuestro mejor esfuerzo en esta revista, tú, sigue leyéndola y si se te ocurre algo para mejorarla, háznoslo saber. ¿Qué te parece?

Recibe un fuerte abrazo de tus colaboradores, y de esta nuestra revista por cumplir ocho años como lector de Club Nintendo.

Ana
FCO.
Adrián Carbajal
Mauricio
Toño C.
Guy Rodríguez
Luis Suárez

DR. MARIO

Referente a KOF o cualquier otro juego de peleas, cuando hablen de ellos en la sección de Arcadias, por favor pongan los movimientos de los personajes.

JDHV

Pachuca, Hidalgo

¡Hola amigos de Club Nintendo! ¿Por qué no hacen una sección donde digan trucos de Arcadias? Que tengan trucos y movimientos, porque yo creo que Arcadias como Capcom Vs Marvel, o bien Mavel Vs Street Fighter son unos excelentes títulos y merecen que les pongan un poco más de atención.

José Eduardo Rodríguez R.
Eduardo Hernández Marín

La cuestión con esta sección es que ahora decidimos hacerla más "informativa" que de tips y estrategias como originalmente la publicábamos. De hecho, y como comentario curioso, desde que esta sección fue planeada en sus orígenes, era precisamente sólo para informar sobre los juegos y no para dar estrategias. Pero bueno, eso tampoco quiere decir que nunca vayamos a publicar un truco de Arcade o algo así... pero estrategias definitivamente ya no.

♦

Quisiera externar mis dudas acerca de la escuela de programación de video juegos Digipen, recientemente abierta en el estado de Washington, U.S.A. Soy un estudiante de preparatoria que desea desarrollarse profesionalmente en el área de programación de videojuegos y a través de la página de Nintendo hacían referencia a esta escuela con cursos de duración de 4 años. En tres ocasiones he tratado de contactarme con esta institución a través de la página www.digipen.com (que ustedes publicaron) con resultados infructuosos. Les agradecería que si ustedes tienen información de cómo contactar esta institución u otras similares me la proporcionaran.

José Andrés García León
Culiacán, Sinaloa

Estoy un poco agustiado, ya que hace mucho tiempo mencionaron una escuela de programadores "Digipen" y por desgracia no tengo el número en el que hablan de ella. Quisiera pedirles de favor que me ayuden proporcionándome información sobre esta o alguna parecida aquí en México. A mi también me apasiona la animación digital.

Baddack
México, D.F.

Digipen cambió de ubicación. Antes se encontraba en Vancouver, Canadá y ahora está en Redmond, Washington en los Estados Unidos (muy cerca de Nintendo). Como lo expresamos en su momento, Digipen acepta estudiantes de todo el mundo, lo único que ellos piden para que puedas ser aceptado como estudiante en Digipen es cumplir con los requisitos. Si quieres tener más información al respecto, puedes visitar su página en Internet, la nueva dirección (porque hasta eso cambiaron) es:

www.digipen.edu.

♦

Por acá en Tijuana la revista se vende a un precio de hasta 25.00 pesos, siendo que el precio de portada es (o era) de 12.00 pesos. ¿Es legal eso de aumentar el precio a casi el doble? ¿Qué mejoras habría en la revista si la vendieran ustedes a 25.00 pesos? ¿Por qué no piden permiso a Nintendo Power para sacar las series de Zelda y Mario que publicaban (o publican, no sé)? Comics como éstos sí que serían bien recibidos, no como los de "ya saben quienes".

Jesús Javier Villagómez
Tijuana, Baja California

¡No!, eso no es legal y por eso Editorial Televisa ha implementado la campaña "No pagues más" desde el número anterior. Nosotros le pedimos como favor a nuestros lectores que nos ayuden a acabar con este problema, denunciando todo tipo de irregularidades a los teléfonos 01-800-711-26-33 desde el interior de la República o en el D.F. al 261-27-01. Por el momento y por muchos beneficios que quisiéramos tener, la revista no la venderíamos a 25 pesos (en las condiciones actuales). Esas series

fueron licenciadas por artistas como Benimaru Itoh exclusivamente a Nintendo mediante Tokuma Comics (los mismos del Comic de Street Fighter II). Para nosotros sería muy difícil conseguir la licencia por el mismo motivo que se dejó de publicar el Comic de Street Fighter: Ya no existe el contacto.

♦

¿Qué pasa con los títulos que programan para una fecha y cuando llega la fecha, lo cambian para otra y nos quedamos con las ganas de nuevo? ¿Qué acaso se olvidan que gracias a nosotros (los clientes que compran sus productos) vive Nintendo?

Juan Carlos Elizondo Cervantes
México, D.F.

Seguro que eso es algo que tienen siempre en mente los productores de juegos y Nintendo. Es precisamente porque pensando en los videojugadores, se esmeran en sacar mejores títulos. Como lo hemos visto a lo largo de historia de la revista, muchos de los juegos que se han retrasado, siempre ha sido para mejorarlos. Ahora que juegues Zelda verás que eso es muy cierto.

♦

Hola amigos, quiero hacerles las siguientes preguntas:
1.- En el juego Pokémon en cualquier versión ¿están todos los monstruos o es necesario encontrar a alguien con diferente versión para intercambiarlo?
2.- ¿Es posible que traigan a América el juego de Pokémon Stadium? y si es posible, ¿cuándo?

Luigi
Gómez Palacio, Durango

1.- Pues para obtener los 150 monstruos de este juego es necesario que encuentres a alguien que tenga una versión distinta a la tuya, pues existen algunos monstruos que no salen en ciertas versiones del juego y sólo los puedes obtener intercambiándolos. Te recomendamos le eches un ojo a nuestra sección de Tips sobre este juego, ya que ahí mencionamos qué Pokémons son exclusivos de cada versión, entre otras cosas.
2.- Pokémon Stadium está siendo analizado por la gente de NOA, pero si el juego de GB de Pokémon tiene éxito y si el GB Pak (el aditamento para conectar los juegos de GB al N64) se piensa usar para otras cosas y no sólo para este juego, entonces existen muchas posibilidades que veamos este título en un futuro no muy lejano.

♦

Ya tengo Pokémon versión roja y azul ¿Cuándo va a llegar la versión dorada? Además, ¿podrían dar información de F-Zero X?

Alberto Parra
Tampico, Tamaulipas

Nintendo hasta el momento ha decidido traer a América solamente las versiones Azul y Roja. Tanto la versión verde, la dorada, la plateada y la versión "Pikachu" es probable que no las veamos por el momento en nuestro continente. Desde nuestro punto de vista, tienen más probabilidades de salir las versiones dorada y plateada, que las otras mencionadas, pues estas versiones son juegos totalmente nuevos y los otros son la misma versión con algunas mejorías. Sobre F-Zero X, ve en nuestra sección A fondo, información importante para que puedas dominar este magnífico título.

♦

¿Qué juego es mejor: Turok 2 ó Perfect Dark? ¿Zelda utilizará la expansión de RAM? Si la respuesta es "Si" ¿Se utilizará para dar la máxima resolución al juego o para hacer que el frame rate sea mayor?

Oscar Valencia
México, D.F.

Pues es muy difícil dar una respuesta a una pregunta así. De hecho, para nosotros es aún muy difícil decidir cuál juego es mejor entre Turok y GoldenEye 007 (los cuales serían los equivalentes comparativos de los juegos que mencionas). Si te sirve como referencia, tú sabes que GoldeneEye 007 fue nombrado el mejor juego del año y exactamente

los mismos equipos que diseñaron los anteriores juegos, ahora están trabajando en sus respectivas secuelas. Particularmente, pensamos que no es necesario decidir cuál juego es mejor, pues ambos serán excelentes, lo que tú tienes que decidir es cuál es el que más te gusta.

♦

Les escribo para decirles que nuevamente cometieron un terrible error en sus tips. Se trata del "big cheat" del juego Turok. En su revista Año 6 No. 11 dicen que el cheat es:
NTHGHTDGDCRTDTRK.
Y en su revista especial de enciclopedia (la más nueva que sacaron) el cheat es:
NHTGTHDGDCRTDTRK.
Temo decirles que los dos cheats ¡¡¡ESTAN MAL!!!. Me puse a investigar de muchas formas cómo pudo ser y por fin lo descubrí es:
NTHGTHDGDCRTDTRK.
Así que para la próxima escríbanlos bien por favor (sólo es una sugerencia).

Adrián Montes Ramírez
Celaya, Guanajuato

Pues es una excelente sugerencia. ¡Vaya que sí te debemos una disculpa! (de nueva cuenta) a ti a todos los lectores de la revista. Prometemos seguir poniendo nuestro mayor empeño para hacer la revista sin errores tan garrafales como éste. Y también te pedimos que si tú ves algún error en nuestra revista, no dudes en hacérnoslo saber para mejorar.

♦

Leí en Internet que saldría el juego "Starcraft" para N64 ¿Es eso cierto? y de ser así ¿Cuáles serán las diferencias que tendrá con el Starcraft de PC? También leí en su revista que no se lanzaría en América el juego Sim City 2000 por cuestiones de gustos. ¿Nintendo lanzará aquí también Starcraft?, ya que estos juegos (Starcraft y Sim City) guardan cierto parecido, pues en momentos, su modo de juego no es muy "dinámico", creo que sería un gran error no lanzar Starcraft en América.

Luis León Stipelcovich
Santiago de Chile, Chile

Pues así es. Nintendo va a lanzar este juego hasta 1999, por lo tanto no debes preocuparte. Sobre lo de los gustos, creemos que aunque -como dices- ambos juegos no tienen un modo de juego muy dinámico, el concepto de Starcraft en este momento está mucho más vigente que el de Sim City 2000 y por eso nadie se animó a traer este juego. Sobre lo de las diferencias, pues se piensa hacer en escencia el mismo juego, pero obviamente aprovechando las ventajas gráficas del N64.

♦

Los felicito por su revista de Nintendo y a la vez quiero preguntarles si podemos enviar nuestras fotos de la Game Boy Camera

Toni Flores
México, D.F.

¡Claro! Eso es una excelente idea, sobre todo si son fotos raras, chistosas o hasta historias como las que presentamos en el análisis de la cámara. Para nosotros será más fácil si estas fotos las envías grabadas en un VHS (si llevan texto, indícalo en una carta adjunta). También recibiremos fotos impresas con la Game Boy Printer, aunque la calidad no sea la misma que con el video, de igual forma las publicaremos. Así que como dice Nintendo: "Fotodiviértete" y mándanos tus mejores fotos. Es posible que hasta reconozcamos la creatividad de los fotógrafos. Sería justo, ¿no?

Editor de revista de videojuegos demostrando que el suyo es un trabajo difícil.

♦

¿Por qué le dijeron a un lector que sí se puede sacar el Jumper Pack? A mi N64 no se le puede sacar, o díganme si está fijo, porque dicen ustedes que cuando salga el DD se tiene que sacar y meterle otro más poderoso, por eso me preocupa que no se lo pueda sacar.

Antonio Rosales Espinoza
Querétaro, Querétaro

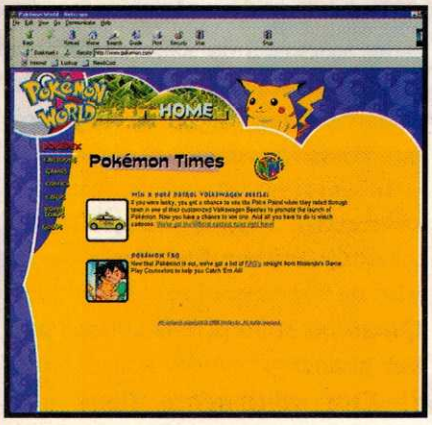
Quizá no se lo puedas sacar por dos cosas:
1) Este aditamento tiene una calcomanía, la cual hace la función de seguro (esta es la menos probable) y...
2) La otra es que simplemente se encuentre algo atorada y que necesite un poco más de la fuerza que normalmente se requiere para poder sacarla. Para cuando quieras cambiarle el Expansion Pak a tu N64 y creas que es una maniobra un tanto difícil o que temas perjudicar tu N64, te recomendamos que asistas al Taller de Luigi y el sin ningún problema, te van a auxiliar.

♦

Chicos, les tengo una pregunta: ¿Qué juegos tienen su propia página en internet? Como la de Star Fox 64.

Alonso Ramírez
México, D.F.

Pues en últimas fechas, Nintendo ha procurado poner una página especial cuando está a punto de lanzar un videojuego al mercado, de esa forma tenemos que existen páginas como www.starfox64.com, www.dkr-.com (página de Diddy Kong Racing), www.zelda64.com o www.pokemon.com. Otras compañías como Acclaim han seguido esta costumbre con su www-.turok.com en donde podrás encontrar todo lo referente a estos juegos, comics, en fin, todo lo relacionado al concepto de Turok.



♦

El Comentario del mes

Estamos hartos de que muchos juegos ya no son tan innovadores y se convierten en pan con lo mismo. ¿Será cierto esto? y ¿A qué me refiero? Bueno si nos pusiéramos a observar un poco la trama de los juegos (nota: no la historia) un poco más a fondo veríamos que son muy semejantes unos a otros y solamente son unos "refritos". Si nos pusiéramos a ver con detenimiento los juegos de peleas, tanto de las Arcadias como los de los sistemas caseros veríamos que muchos son muy buenos pero no salen de lo mismo. Mismos personajes, mismos poderes, misma forma de juego. En muchos es enteramente los mismo y lo único que cambia son uno que otro personaje, además la suma de un personaje auxiliar que te "ayuda" (conocido como los famosos "chalanes"), de ahí en fuera están los clásicos combos, poderes y especiales. Otro ejemplo son los juegos de primera persona. Salió DOOM y llegaron las copias: Quake, Duke Nukem, etc. Es la misma trama de ir matando monstruos y criaturas extrañas, busca una llave, un interruptor, sigue matando y ya terminaste el nivel. Estoy de acuerdo que no es fácil, pero es lo mismo (el único que a mi parecer revolucionó esta forma en primera persona fue GoldenEye ya que tenías que completar cierto tipo de objetivos). Me puedo seguir así por un largo rato y más bien sugeriría que las compañías vieran nuevos conceptos de juegos, otra forma de concepto, algo nuevo.

Lord Yax Hyck
Puebla, Puebla

Pues este es un punto bastante controvertido. En efecto, muchas compañías al ver que un género o estilo de juego es aceptado, se dedica a sacar "clones" de estos juegos o a sobreexplotar una licencia. Sin embargo esto tiene una causa muy simple: Los videojugadores los piden ¿o por qué crees que existen 5 juegos de la serie KOF o varios Crossovers entre Street Fighter y Marvel Arcade? Como tú lo dices, los ejemplos abundan; sin embargo, esto también tiene un lado positivo (y de hecho tú mencionas un ejemplo en tu mail) que es la constante mejoría de un juego. Es obvio que del primer Street Fighter al último existe una diferencia abismal, pero esto no se pudo dar así de rápido si no hubieran salido bastantes juegos de otras compañías que hubieran ejercido cierta competencia para la constante mejora del género. GoldenEye 007 y Turok no serían los juegos que son ahora sin esta "sobreeplotación" del mercado. En fin, estamos siempre expuestos a un bombardeo de juegos muy al estilo de Doom, Street Fighter, Zelda, Pokémon... pero lo bueno es que podemos buscar de entre toda la bola de juegos, varios que valgan la pena. ¿no crees?

♦

Del escritorio del Dr. Mario
De nueva cuenta te pedimos... ¡No! ¡Más bien te suplicamos! que cuando envíes un e-mail, pongas tu nombre si lo envías desde una cuenta que no sea la tuya y que también incluyas tu dirección, pues después es un tanto complejo averiguar desde dónde nos escriben. El e-mail de Club Nintendo es el siguiente:

clubnin@nintendo.com.mx

Nuestra dirección para que nos envíes tus comentarios mediante carta es:

Revista Club Nintendo
Hamburgo # 8
Colonia Juárez
México, D.F. CP 06600

Visita la página de Gamela México en:

www.nintendo.com.mx.

Por cierto, hay algo muy importante que también tenemos que decirte, así que prepárate...

¡¡¡Feliz Navidad y Próspero Año Nuevo!!!, te desea todo el equipo de Club Nintendo.

Aunque este mes no debería llevar póster, no quisimos dejar pasar la oportunidad de incluir el arte Navideño de Yoshi.

El momento ha llegado...

Incluye instructivo en español y póster de obsequio en la compra del producto.

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME™

¿Estás listo para el reto?

NINTENDO 64®

Bajo licencia autorizada de Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

Uno de los primeros juegos que fueron anunciados cuando se hablaba de los cartuchos que veríamos para el Nintendo 64, hace ya varios años fue Zelda 64. Desde ese entonces ha pasado mucho tiempo (más de cuatro años en el desarrollo de este título) y muchas cosas. Quizá lo más notable para nosotros los videojugadores es el hecho de que al fin vamos a tener en nuestras manos este grandioso título después de inumerables retrasos. Sin embargo, la pregunta que siempre se hace uno en estos casos es la misma ¿Habrá valido la pena tanto tiempo que estuvimos esperando este juego? Nosotros, desde el punto de vista de un videojugador podemos decir sin ningún problema que así es, ya que nos encontramos frente a lo que podría ser una obra maestra dentro de los videojuegos, donde coactuan dos muy personajes importantes. El primero de ellos es Shigeru Miyamoto, el productor y diseñador de videojuegos más importante de nuestros tiempos y el segundo es Link, un héroe con un carisma muy especial y quien es el preferido de millones de videojugadores al rededor del mundo. En fin, tanto se ha dicho de este título y aún falta más por decir, que lo único que podemos hacer en este momento es dejar que busques y encuentres los ítems, que conozcas a las personas que tienes que atender a lo largo de tu aventura, que veas crecer a Link en los 7 años que pasan dentro del juego, que aprecies todos los efectos gráficos... en pocas palabras: Que disfrutes de toda una obra maestra dentro de el mundo de los videojuegos.

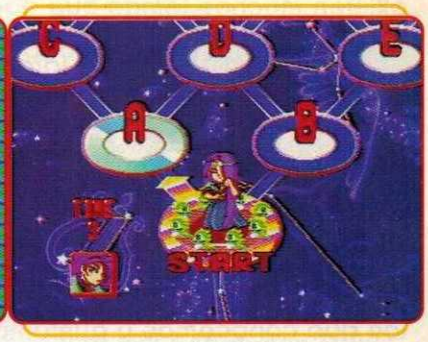
previo

LO QUE NOS ESPERA PARA EL 99

¡Quién lo fuera a decir! Hacer un especial de los juegos que prepara Acclaim para final de año 98 y lo que nos espera para el 99, con la misma política de calidad que tenían antes, hubiera sido algo... pues... aburrido. Sin embargo y tal como el hemos expresado reiteradamente, Acclaim ha dado un giro en su forma de hacer juegos desde hace ya bastante tiempo y los frutos se han visto a lo largo de este año y seguirán durante todo el 99 por lo que vamos a ver a continuación en un breve previo de los juegos que esta compañía piensa lanzar para el N64.

Bust-a-Move 3

No importa cuál sea la plataforma en la que juegues, ni su poderío, ni sus gráficas, en el caso de los juegos Puzzles o de rompecabezas, en ellos lo importante siempre será el factor de diversión y la simplicidad que puedan tener. En este caso vamos a hablar de la tercera parte del popular juego Bust-a-Move (tercera parte de la serie, segunda versión para el N64). Haciendo un poco de historia y dando algunas referencias, tenemos que el juego de Bust-a-Move originalmente apareció para Arcade por parte de Taito y de ahí ellos promovieron sus respectivas adaptaciones para las versiones que hemos visto en el SNES Busta-a-Move (Marzo'95, comercializado por ellos mismos) y Bust-a-Move 2 para N64 y GB, pero éste comercializado ya por Acclaim. Al lanzar Taito su tercer juego para Arcade de la serie, era obvio que apareciera su respectiva versión para formato casero, que de igual forma traerá por estos días Acclaim (¿o por qué crees que estamos hablando de este juego en el especial de Acclaim?).



La historia de Bust-a-Move 3 es la siguiente: En el mundo en el que se desarrolla siempre la acción de Bust-a-Move (El mundo "Bubble") existe un mago maléfico de nombre Dunk, quien ha lanzado un hechizo, para que 8 personajes de igual número de mundos paralelos de videojuegos, se vean transportados de sus mundos hacia el mundo Bubble. Ahora, la única forma en la que ellos pueden encontrar de nuevo su camino de vuelta a casa es pelear en paneles llenos de burbujas, resolviendo los acertijos como ha acontecido en las anteriores versiones para así llegar con el malvado Dunk, vencerlo y obligarlo a que los regrese a sus respectivos mundos.

©1998 Taito Ent. / Acclaim.

Compañía: Acclaim entertainment, inc.

Accesorio:

No. de Jugadores:

Clasificación: EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por: Distinctive

Memoria: 64 megabits

Categoría: Puzzle

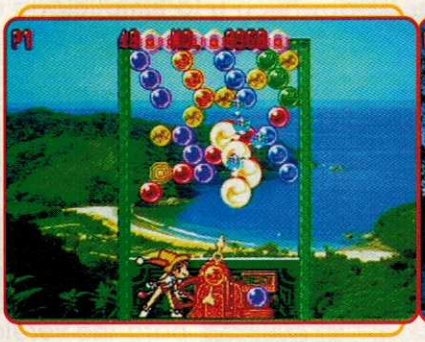
Fecha de Salida: Finales 1998

Como te podrás dar cuenta, realmente la trama u historia no tiene una importancia trascendental que digamos en el caso de los juegos Puzzle, pues lo importante en este caso es el juego en si (que tenga los elementos que mencionamos al principio del análisis), así que mejor veamos qué es lo nuevo que ofrece BaM 3. Por cierto, para los que no tienen ni la más remota idea sobre qué versa BaM, les vamos a dar una rápida idea: En este juego, tu personaje se encuentra hasta el fondo de un panel, él mueve una especie de cañón que dispara burbujas, las cuales tienen distintos colores. En ese mismo panel, pero arriba del personaje hay muchas burbujas, las cuales están acomodadas en formas un tanto caprichosas.

El chiste es que tú debes juntar 3 ó más de estas burbujas de un mismo color para que desaparezcan. Si con un tiro puedes hacer que desaparezcan más de 4 de estas burbujas obtendrás muchísimos puntos y podrás enviar unos castigos espectaculares a tu rival, ya sea que esté controlado por el CPU o por un amigo.

Ahora sí, prosigamos con el análisis de este juego.

Una de las cosas en las que Acclaim hace un especial énfasis en esta nueva versión de BaM es en los gráficos. Aunque estos no se ven en alta resolución, como en la mayoría de los nuevos juegos de Acclaim, ahora presentan mejoras sustanciales (aunque la capacidad de memoria es la misma en BaM 2 y 3). Ahora los fondos de los escenarios se ven más reales, tal como si estuvieras jugando delante de una postal (muchas veces los fondos eso es lo que parecen).



BaM 3 sigue siendo compatible con el Controller Pak, pero lo mejor es que este juego ahora es compatible con el Rumble Pak y así podrás sentir toda la fuerza y rigor de ¡¡¡¿¿¿unas burbujitas destruyéndose???!!! Bueno, al menos eso le agrega un elemento un poco más interactivo a los juegos del género (sería el primer Puzzle para el N64 que lo usa, el segundo sería el de Capcom). Dentro del tópico de "Mejorías realizadas al juego de Bust-a-Move 3" de N64 todavía existen muchos temas que podemos abordar. Una cosa importante es que ahora existen todavía más Puzzles diferentes en el juego. Esto sirve para que a lo largo del juego los vayas poniendo de una forma aleatoria y no necesariamente sean los mismos al elegir una ruta en cualquiera de los modos de juego (como ha pasado en los anteriores BaM).

Hablando también de Puzzles distintos, debemos mencionar que ahora existe una opción en la que podrás editar tu propio panel para incorporarlo después a algún modo de juego, o simplemente para guardarlo en tu Controller Pak y después mostrárselo a un amigo, retándolo a que lo pueda terminar. La inteligencia artificial del CPU fue mejorada, aunque debemos decir, los que conocemos y gustamos de este título, que esto no es un gran mérito y que hacerlo más difícil, sería un acto de crueldad contra los videojugadores. Al juego, además de las burbujas de colores tradicionales que aparecen en cada una de estas versiones, le fueron agregadas unos nuevos tipos de burbujas. Estas son las burbujas de metal, la de estrella, la de arcoiris y unas que están programadas con el único fin de obstaculizar todo el trabajo de tus rivales y que son muy útiles a la hora de jugar en "Multiplayer". Por cierto, ya que estamos hablando del multiplayer, algo que nos pareció muy bueno de este nuevo juego de la serie Bust-a-Move es que ahora tendrán la posibilidad de jugar 4 personas de forma simultánea (definitivamente el N64 es el sistema donde se encuentran los juegos "multiplayers" más divertidos, así que BaM no podía quedarse afuera ¿no?). Bueno, a final de cuentas ¿qué se puede decir de una secuela? Se trata de la base del juego anterior pero con muchísimas mejorías; este es el caso de Bust-a-Move 3. Tenemos mejores gráficos, más personajes, más modos de juego, más jugadores a la vez y más tiempo para divertirnos con un probado género en el que lo importante no son los efectos que se puedan mostrar en los gráficos, sino la diversión que nos pueda dar.

Extreme G2

Ultimamente nos hemos dedicado a hablar muy bien del juego de Wipeout 64, sobre lo bien que se ve, lo bien que se juega, lo entretenido que es; sin embargo surge una pregunta: ¿Está dispuesto Acclaim y Probe a dejar que Wipeout 64 sea un mejor juego que XG2? La respuesta, para fortuna de todos los videojugadores parece ser: NO.

Dentro de los nuevos nombres que creó Acclaim cuando comenzó a lanzar juegos para el N64 y que ahora tienen un nombre que cuidar está el de la serie Extreme G. Este juego se encuentra bajo el responsable desarrollo de otro de los equipos/compañías de programación que tiene Acclaim, la cual es ya muy conocida por muchos: Probe. Este juego realmente no presenta algún ingrediente nuevo que no hayamos visto con anterioridad en otros juegos del N64 o de consolas anteriores: Carreras, ataques mientras corres, elementos futuristas... sin embargo, el gran éxito de Probe, creemos que fue el mezclar, precisamente todos estos elementos de una forma prácticamente magistral.

Ahora tenemos la pregunta que no debe faltar al hablar de una secuela: ¿Qué es lo que vemos a encontrar nosotros los videojugadores en Extreme G 2? La respuesta afortunadamente a esta pregunta, es la misma que quisiéramos escuchar de toda secuela: Pues en esencia, lo mejor del juego anterior, pero con muchísimas mejorías. Así es, Extreme G 2 tiene una buena cantidad de elementos nuevos que harán que los aficionados a los juegos de carreras tengan una Navidad muy interesante.

Primero que nada vamos a darle una rápida revisada al aspecto gráfico del juego. Poniéndonos en un plan muy exigente, uno puede mencionar como los defectos principales del anterior XG2 el hecho de que las texturas en algunas partes se veían un tanto extrañas (medio borrosas, pa'pronto), que la visibilidad era del tipo "Turok" (no veías nada a cierta distancia) y que el ambiente era muy obscuro. Y ahora ¿pues qué crees? Probe trabajó arduo para corregir absolutamente todos estos problemas en la nueva versión. Primero que nada y apoyándonos en las fotos que acompañan a este análisis, nos podemos dar cuenta que la definición es muuuuy superior a la del primer Extreme G (sí, máxima resolución, aunque no sabemos si vaya a necesitar del Expansion Pak para activarla o para mejorarla), si hablamos de corregir problemas, entonces seguro ya te diste cuenta (en las mismas fotos) que la cuestión de la visibilidad fue corregida de forma muy notable (sólo era cuestión de que los programadores de Probe le agarraran la onda a la programación del N64). Y bueno, está también la cuestión del ambiente obscuro de XG2 el cual... NO fue corregido y es que, éste es un elemento muy importante desde que apareció

Acclaim entertainment, inc.

Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación — EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por **Probe**

96 megabits — Memoria

Carreras — Categoría

Finales 1998 — Fecha de Salida

©1997, 1998. Probe Entertainment. Acclaim.

Podemos decir que a grandes rasgos que el modo de juego es el mismo del primer Extreme G. Tú eliges tu moto, entras a algunos de los modos de juego (Práctica, Torneo, Time Attack y Multijugador) y te preparas para competir y acabar (literalmente) con tus oponentes. La cuestión es que ya que se mejoraron los gráficos y texturas, es obvio que se tenía que hacer algo con los efectos gráficos de las armas, las cuales ahora son más apantalladoras, más dañinas y... pues más armas e ítems regados en cada una de las pistas.

De lo que también podemos encontrar en mayor cantidad son las motos y lo interesante del caso es que los diseñadores de Probe ahora decidieron darle un poco de personalidad al juego, pues antes sólo elegías la moto y no tenías que imaginar si era conducida a radio-control, si la manejaban con PES, o un Droid estaba al mando. Ahora, al elegir tu moto podrás conocer a la persona que se encarga de conducirla. Cuando escribimos esto, no sabíamos si sólo se trataba de un elemento para darle -tal como se dijo- más personalidad, o tendrá alguna importancia al momento de jugar (tú sabes, algo así como una rivalidad / amistad entre ciertos personajes muy al estilo de F-Zero X).

Entonces como un resumen de este título, tenemos que se trata de un juego mejorado, tal vez de la misma forma en la que se mejoró el concepto de Turok del primero al segundo juego (para ser más claros: una GRAN mejoría). Todo es mejor en este título: Mejores gráficos, mejor control, mejor música... en fin, un juego que hará bastante difícil la elección de un cartucho para esta temporada navideña. La cual y para fortuna de nosotros los videojugadores, será de las más reñidas en cuanto gustos y calidad, gracias a juegos como éste.

¿Te trae de cabeza?

Taller de LUIGI

HAMBURGO #10 COL. JUAREZ
ENTRE BERLIN Y DINAMARCA
Tel. VENTAS: 535-2090
Tel. SERVICIO: 592-6766 592-6839
ext. 122 y 167

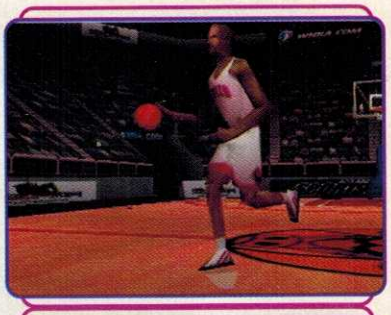
Si la reparación o el servicio a tus equipos originales Nintendo te trae de cabeza, tráelos o mándalos al único taller en México autorizado por Nintendo de América.

Si vives fuera del D.F. el envío de regreso, corre por mi cuenta.

Aquí somos muy derechos

NBA JAM 99

¿Quién que tenga ya más de 4 años con un sistema de Nintendo no puede olvidar aquel concepto de NBA JAM? Podemos recordar muchas cosas de ese nombre... un juego totalmente dinámico pero muy distante de lo que es la realidad, gráficas digitalizadas, 2 jugadores contra 2 jugadores, jugadas de fantasía, miles y miles de códigos y rechinidos de tenis cuando los jugadores caminaban o corrían... en fin; todas estas son cosas que por lo visto tendremos que olvidar, pues Acclaim ha retrabajado el concepto de NBA JAM haciéndolo un juego mucho más serio de lo que era antes y del que lo único que no vamos a extrañar serán los rechinidos de los tenis. (¿Qué las compañías no pensarán que sería un truco mucho mejor recibido que los jugadores jueguen descalzos para no hacer ruido, que el de las grandes cabezas?)



Pero bueno, probablemente todos estos cambios se traten de buenas noticias y no de malas, sobre todo si a continuación vemos todas las características y elementos que Acclaim ha decidido incorporar a este título, haciendo a esta compañía ya una de las más importantes en cuanto a lo que a juegos de deportes se refiere.

Primero que nada tenemos que se trata de un juego con la licencia de la NBA (o no por nada es NBA JAM), lo cual nos asegura que veremos a los 29 equipos que conforman esta liga profesional, además estarán los más de 300 jugadores que integran estos equipos. Lo interesante del caso es que también tendremos a los jugadores, con sus estadísticas reales, sus números y hasta sus nombres en su camiseta, la gente de Iguana y Acclaim decidió ir más lejos incluyendo tanto el rostro de los jugadores, así como sus medidas que se encuentran en los modelos 3D que los representan.

Obviamente se habla de "casi" todos los jugadores de la NBA, pues aquí no vas a encontrar a jugadores que cobran dinero por usar su imagen.
Bueno, tanto empeño pusieron los programadores de Iguana en este aspecto, que todas las jugadas y movimientos del juego fueron capturadas por el jugador Stephon Marbury (la súper estrella de los Timberwolves) y por Keith Van Horn (quien patrocina este juego). En total, él capturó más de 500 movimientos distintos; muchos de los cuales, son movimientos básicos de este deporte, pero además de esos, también capturaron algunas jugadas muy características de algunos jugadores, como de Pippen, Iverson y Masson, por mencionar algunos. También trataron de capturar algunas poses características de estos jugadores (como podrás ver, hay mucho trabajo en lo que a los jugadores se refiere en este título).

Acclaim entertainment, inc.
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación: EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por: Iguana Entertainment

96 megabits
Memoria

Baskuetball
Categoría

Noviembre 1998
Fecha de Salida

©1998 Iguana Entertainment, Acclaim.

Las estadios de cada uno de los equipos también han sido representados de la manera más fiel posible. Sabemos que en la mayoría de los juegos de Basketball, la única forma en la que muchas compañías representan el estadio de un equipo, es el cambio en el diseño de la duela, pues a decir verdad, casi todos se parecen mucho cuando uno los ve en una transmisión de TV, pero en este caso Iguana realmente ha incluído detalles que hay en cada uno (la forma de las pantallas y letreros luminosos, la distribución de los asientos, la iluminación), para hacerlos lo más parecidos la realidad de los que se hayan programado en cualquier juego de este deporte hasta el momento.

Al estar jugando (en cualquiera de los modos de juego que más adelante veremos), verás que las estrategias que usan, tanto a la ofensiva como a la defensiva los equipos a los que te enfrentas varían drásticamente de un equipo a otro. La respuesta a este comportamiento tan extraño es la siguiente: Los responsables de este juego también se han tomado la molestia de programar los estilos de juego de cada uno de los equipos. Siendo así que de repente notarás que al jugar contra los Sonics te harán su famosa jugada de "trampa", o la letal jugada ofensiva triangular de los Bulls de Chicago. Y por si esto fuera poco, Acclaim señala que su juego incluye también un libro de jugadas muy avanzado, el cual fue creado por analistas expertos de la NBA. ¿Qué quiere decir todo lo anterior?

Todos los movimientos que ejecutan los personajes en este juego, fueron realizados por Stephon Marbury y por Keith Van Horn, quien es la estrella principal del juego.

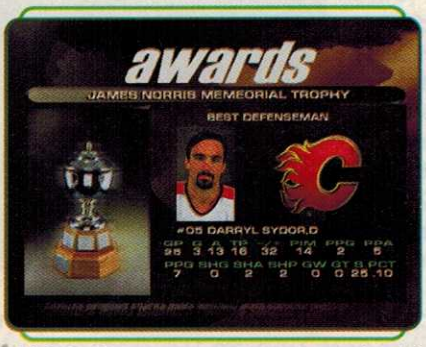
Que aquel juego en el que la estrategia principal era empujar a tu rival no es más que historia. Estamos, quizá ante uno de los mejores y más completos simuladores de Basketball jamás creado, si no es que es el más completo (por cierto, estas jugadas y estrategias las podrás cambiar al momento de jugar, sin necesidad de entrar a alguna pantalla especial para este propósito, haciendo así a éste un título muy dinámico).

NBA JAM 99 cuenta con 5 modos de juego. Estos modos son Shoot Out, Exhibition, Season, Custom Season y Playoff. Creemos que en este momento es un tanto prematuro hablar a fondo de las características de cada una de estas opciones, pero seguramente por los nombres de cada una de ellas, te puedes dar una idea de qué es lo que tratan.
Sin embargo, de lo que sí es conveniente hablar es de todas las opciones extras que vas a encontrar al jugar NBA JAM 99. Primero que nada tendrás la opción de manejar tu equipo del modo que quieras. Ya sea que escojas a alguno de los equipos de la NBA o escojas crear un equipo propio, en el podrás intercambiar o vender jugadores, creando así un "Dream Team" de fantasía (obviamente también te tendrás que regir por algunos límites reales, como el tope salarial para esta opción). De la misma forma en la que puedes crear tu equipo, también puedes hacer lo propio con un jugador, determinando sus atributos físicos, su estilo de juego... en fin, todo ese tipo de cosas que hay en las opciones para crear jugadores.
Al igual que en el NFL Quarterback Club, este título tiene la opción de revivir los grandes momentos de la NBA (Hystorics Sims) poniéndote en situaciones que han hecho historia y que seguramente hicieron que más de 2 comentaristas sudaran frío.

NHL Breakaway 99

Las series de juegos deportivos son una tradición anual por parte de las compañías que se encargan de hacer los mejores juegos de deportes. Esto nos obliga a revisar juegos en su versiones anuales, hablar de sus mejorías, las nuevas opciones (tú sabrás a lo que nos referimos, pues lo acabamos de hacer), así que no es una sorpresa que veamos más juegos de Acclaim que tengan una nueva versión cuando comienza la nueva temporada... sino toda una tradición. Ahora, tanto Acclaim como Iguana al parecer han decidido que sus juegos deportivos tengan ciertos estándares a seguir. No sólo estándares de calidad, sino también en lo que a las opciones y algunas características del juego se refiere. Eso es bastante notable cuando uno comienza a leer todo lo que como videojugador puedes encontrar en este juego y de repente te viene como un Deja Vú, con la ligera impresión de que eso ya lo habías leído en algún momento, probablemente en algún otro análisis de NFL Quarterback, All-Star Baseball o NBA JAM.

Podría parecer ocioso decir que este título posee la licencia de la NHL (la liga profesional de Hockey en EUA), por lo tanto, los 27 equipos que la conforman se encuentran aquí representados. Los datos que verás dentro del juego pertenecen a los generados en la temporada 98-99 de este deporte (de hecho, están hasta datos de Playoff) y los más de 600 jugadores que pertenecen a la NHLPA también se encuentran en este juego. Y aunque parezca ocioso lo ponemos, por si alguien no se lo hubiera imaginado.



Un detalle que nos pareció muy interesante de NBA JAM que revisamos anteriormente, fue el hecho de que los jugadores representados en el N64 tuvieran una representación real, es decir, que tuvieran las mismas medidas y el volumen de los jugadores originales. Pues bien, este título también tiene eso. Sin embargo esto no es simplemente estético, pues si dos jugadores chocan al estar peleando el Puck, el que esté más robusto tendrá mayor posibilidad de mandar a volar a uno enclenque. Pero los grandotes no podrán tener la misma velocidad que un jugador delgado... en fin, son tantas cosas que se implican dentro del sistema de juego, gracias a esta característica.

Los modos de juego de NHL Breakaway son los siguientes: Exhibición, Temporada, Playoffs y tiros de Penalty. En casi todos, se pueden hacer modificaciones a los equipos que ahí se encuentran, y por supuesto también a los jugadores. Tenemos así modos que ya se han detallado en otros juegos y que cumplen prácticamente con las mismas funciones; así pues podrás evitar equipos, personajes, intercambiarás a los jugadores o los podrás poner como agentes libres.

Compañía: Acclaim entertainment, inc

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación: EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por: Iguana Entertainment

96 megabits Memoria

Deportes Hockey Categoría

Finales 1998 Fecha de Salida

©1998, Iguana Entertainment, Acclaim.

Al estar jugando, se puede elegir alguna de las estrategias que están predeterminadas, claro: creadas por expertos de este deporte y que te pueden llevar a jugar de una forma agresiva, violenta, de trampa... en fin, o tu editar alguna que te parezca buena. Si los resultados te favorecen, obtendrás puntos que mejorarán tus técnicas, el funcionamiento de tus personajes o hasta los podrás emplear en la rápida recuperación de tus jugadores lastimados (¡Porque los jugadores se pueden lastimar a mitad de un partido!).

Pero mucho cuidado, pues los programadores le dieron al CPU una inteligencia artificial bastante elaborada, así que al enfrentar al CPU tendrás bastantes problemas para vencerlo.

¡Olvídate de esos equipos que vencías con mucha facilidad!

Una de las broncas mayores de los juegos de Hockey siempre ha sido saber a quién le vas a mandar el pase, pues de repente esta función tiende a ser compleja, o cuando te ayuda el CPU a determinar a quién se lo piensas enviar, pues tiende a equivocarse. Para evitar esto, Iguana desarrolló un sistema basado en símbolos que te permitirán determinar con facilidad quién es el va a recibir.

En fin, este tipo de juegos, por muy bien programados, no tienden a ser del agrado del público Latinoamericano, aunque ya se hayan hecho intentos por popularizar este deporte. Sin embargo es indudable que por ahí debe haber alguien que sea fanático y que seguramente disfrutará este título.

Re-Volt

Para el Nintendo 64 existe una buena cantidad de juegos de carreras: Juegos de carreras tipo simulador, tipo Arcade, futuristas, de violencia total y hasta de animales conduciendo coches. Sin embargo ¿qué puedes pensar de un juego de carreras con coches de control remoto? Pues Acclaim le da un subgénero más, al género de los juegos de carreras presentando Re-Volt.

Generalmente, después de hacer nuestra introducción de este título, pasamos a ver más o menos cuál es la historia del juego, la cual, en este caso, nos podemos dar cuenta que está un poco... bueno, un tanto... pues rara (tú lee y decide el adjetivo que merece esta historia). Una compañía de nombre Toy-Volt ha producido juegos siempre bien recibidos. Por mucho tiempo la gente siempre quiso averiguar cuál era el secreto de estos juegos y era tan sencillo como especial: Magia (como verás, aquí es donde comienza lo raro). Un día, los sujetos de esta compañía exageraron en ese ingrediente principal, logrando así que los vehículos obtuvieran consciencia cobrando vida. Así, los coches al tener voluntad propia, en lugar de liberarse del yugo de los humanos, planear la conquista del mundo o perfeccionarse como máquinas, ellos prefieren correr entre ellos para decidir quién es el mejor.

Desarrollado por Probe	Acclaim entertainment, inc. Compañía
64 megabits Memoria	Accesorio
Carreras Categoría	No. de Jugadores
Mediados 1999 Fecha de Salida	EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB Clasificación

©1998, 1999 Probe, Acclaim.

Game Boy Color

NOVEDADES

A diferencia de otras ocasiones, en las que Nintendo, cuando lanza una nueva versión de GB sólo saca al mercado un modelo de este sistema y ya después vemos diferentes colores de él, como pasó con el GB normal y los GB Pocket, esta vez lanzará 2 colores para su nuevo Game Boy Color. No sabemos lo que pienses, pero esta vez será muy difícil la decisión a la hora de comprarte el nuevo GBC, pues los colores que veremos en América son el morado y el morado transparente. Así que ahora sí hay al menos un poco de variedad de dónde escoger con este sistema y no como había ocurrido anteriormente. Por cierto, como dato curioso, en Japón, Nintendo lanzará este sistema, pero en 6 colores distintos, los cuales son el Rojo, Azul Obscuro, Amarillo, Verde, Morado transparente y transparente. Seguramente es porque en ese país, será mayor el consumo de este sistema que en nuestro continente y por eso Nintendo ha decidido lanzar todos estos colores de una vez (además, hay que recordar que toda esta variedad de colores son muy populares en aquel país, mientras que muchos de ellos no se venden ni de chiste en América, como lo dijimos en nuestro especial del GB en nuestra revista).

El Game Boy Color lo podrás encontrar en estas fechas en 2 colores, así que elige muy bien cuál es el que vas a querer para Navidad.

Hablemos de Millones

Aunque el N64 es un sistema que tiene un movimiento un tanto lento en Japón, es notable que aquí en América este sistema es bastante popular entre los videojugadores. ¿Qué tanto? Pues no es una sorpresa que juegos muy buenos logren vender más de un millón de unidades desde su lanzamiento hasta pasados unos días. A juegos como Starfox 64, Super Mario 64, GoldenEye 007 ó Turok les tomó al menos un par de meses llegar al mágico número de los 6 ceros, sin embargo cada vez es menor el tiempo en el que las compañías venden esta cantidad de juegos.
El último ejemplo lo tuvimos el pasado mes de Octubre '98 cuando Ocean anunció que su juego de Mission: Impossible había alcanzado el mágico número del 1'000,000 de unidades vendidas en un período aproximado de un mes y un par de semanas. Sin embargo, es suguro que esta cantidad de juegos se vea opacada con los tiítulos que están siendo anunciados para estos días y nos referimos específicamente a juegos como Turok 2 ó Zelda 64. Mientras la gente de Acclaim anuncia que su primer embarque de cartuchos de este juego será de -precisamente- 1'000,000 de unidades, Nintendo permanece sin hacer comentario al respecto, sobre cuántos serán los cartuchos que distribuyan en su primer embarque. Sin embargo y a sabiendas de la expectativa que está causando este título, no esperamos una cantidad menor a la que tiene pensado distribuir Acclaim de sus juegos.

Y eso es sólo lo que se tiene pensado vender al principio. Así que podemos ver que ambos juegos son excelentes recomendaciones para fin de año.

Zelda 64 y Turok 2 son dos títulos que ya de entrada venderán 1'000,000 de unidades... sólo en nuestro continente.

a fondo

F-ZERO X

Por fin, la espera ha concluído, la nueva versión del clásico juego de Super NES ya está a la venta. Tal vez has visto algún video de este gran título y podrías decir, pues se ve bien, pero algo simple. Visualmente no es muy espectacular, pero déjanos asegurarte que cuando pones tus manos sobre el control no podrás dejarlo. La competencia tiene un reto enorme además, la sensación de velocidad, casi hace que se te estire la cara. Los 29 competidores a los que te deberás enfrentar no son unas peritas en dulce, por lo que tendrás que cuidarte muy bien de ellos o simplemente podrás apreciar cómo te sacan de la pista o cómo entre varios de ellos, te obstaculizan el paso. Este título es compatible con el Rumble Pak, así que podrás sentir en carne propia todos los turbos, así como los impactos.

Nintendo
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación — EVERYONE E — CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por Nintendo Ltd.

96 megabits
Memoria

Carreras
Categoría

Octubre 1998
Fecha de Salida

Nuevas Opciones

En esta nueva versión, se han realizado muchísimos cambios, ya que al seleccionar un vehículo debes tomar en cuenta sus características de Armadura, Boost y Agarre, así como el peso ya que cualquier vehículo que tenga un Agarre, ¡ah! pero que esté muy pesado, al ir a una velocidad mayor de 1000 K/h e intentar dar una curva muy cerrada, obviamente la inercia hará que la máquina se patine; al igual que un vehículo muy liviano cuando alcanza grandes velocidades puede que también se patine, ya que no tiene la suficiente resistencia como para corregir la trayectoria.

También encontramos que antes de comenzar cada carrera, aparecerá en la pantalla un medidor en donde podrás elegir si deseas que la máquina tenga más Aceleración o Velocidad Máxima, por supuesto que esto te conviene arreglarlo dependiendo de la pista, así como de la dificultad en la que estés jugando, ¿Para qué? Pues para ajustar el vehículo a las condiciones de la pista o a tu modo de juego.

Para ejemplificar mejor las opciones de las que te estamos hablando, te mostramos unas tablas de comparación para que elijas mejor el vehículo que más te convenga:

Te presentamos 3 ejemplos con diferentes autos con su respectivo peso para que notes la diferencia.

vehículos / configuración	780Kg (Twin Noritta)	1,520Kg (Big Fang)	2,340Kg (Black Bull)
	718Km/h (Velocidad Máxima) 700Km/h en 0.56 Seg.	725Km/h (Velocidad Máxima) 700Km/h en 0.62 Seg.	730Km/h (Velocidad Máxima) 700Km/h en 0.73 Seg.
	795Km/h (Velocidad Máxima) 700Km/h en 0.70 Seg.	803Km/h (Velocidad Máxima) 700Km/h en 0.79 Seg.	807Km/h (Velocidad Máxima) 700Km/h en 0.90 Seg.
	920Km/h (Velocidad Máxima) 700Km/h en 7.83 Seg.	927Km/h (Velocidad Máxima) 700Km/h en 7.80 Seg.	935Km/h (Velocidad Máxima) 700Km/h en 7.75 Seg.

©1998 Nintendo

Esta es una tabla de cuánto acelera una máquina utilizando 1 ó hasta 3 turbos (esto incluye las Flechas Amarillas) dependiendo del tipo de Boost que tenga. Recuerda que entre más tiempo mantengas tu máquina con Boost, mayor será la velocidad que alcance (lo más que hemos alcanzado en línea recta es 1,335Km/h).

	Veces	Aceleración Máxima	Compensado	Velocidad Máxima
A	1	724Km/h=929Km/h	800Km/h=984Km/h	915Km/h=1,080Km/h
	3	724Km/h=1,165Km/h	800Km/h=1,202Km/h	915Km/h=1,247Km/h
B	1	724Km/h=912Km/h	800Km/h=955Km/h	915Km/h=1,051Km/h
	3	724Km/h=1,138Km/h	800Km/h=1,171Km/h	915Km/h=1,207Km/h

Además, la competencia entre 30 vehículos se pone muy reñida, así que debes tomar muchas medidas para pasar entre tantos competidores y por cada 5 competidores que elimines en una pista, te darán una vida extra, aparte podrás presumirle a tus cuates cuántos corredores te has echado al terminar las copas.

CONTROL

Como es de esperarse, el control tiene nuevas opciones en comparación con el clásico de SNES.

C IZQUIERDA
Cambia entre el indicador de vuelta y el mapa de la pista cuando compiten 3 ó 4 jugadores.

R
Inclina el vehículo hacia la Derecha

C ARRIBA
Vista trasera

C DERECHA
Cambio de cámara

L
Enciende y apaga el indicador Líder (si vas en la 2a. posición o en una menor, se ve la distancia entre tú y el 1er. lugar, si vas en la 1a. posición, se ve la distancia entre tu vehículo y el que va en 2a. posición)

C ABAJO
Freno

A
Acelerador

Z
Inclina el vehículo hacia la Izquierda

STICK
Control Izquierda, Derecha, Arriba y Abajo

B
Boost

Movimientos.

Boost

Al concluir la primera vuelta a la pista, obtendrás el Poder Boost, con el que podrás realizar los turbos las veces que quieras presionando el Botón B, sólo recuerda que dependiendo del nivel de Boost de tu vehículo, es el porcentaje que utilizará de tu barra de energía cada vez que hagas este movimiento, por lo que necesitarás pasar por las áreas de regeneración más conocidas como PITS.

Ataque Lateral

Esto te sirve para aplastar a tu rival contra la pared o para lanzarlo fuera de la pista.
Presiona 2 veces seguidas el Botón Z si deseas embestir a la izquierda o utiliza el Botón R para hacer el movimiento hacia la derecha.

Saltos

Recuerda que cuando saltes, también podrás controlar tu vehículo, puedes tratar de ganar altura o suavizar tu caída al mover el Stick hacia abajo o ganar velocidad al mover el Stick hacia arriba. Sin embargo tu vehículo puede dañarse un poco al caer precipitadamente. Combina las 2 técnicas para obtener el mejor provecho, antes de saltar presiona el Stick hacia abajo para ganar altura y cuando ganes la altura suficiente presiona el Stick hacia adelante para acelerar al máximo.

Ataque de Giro

Este ataque es perfecto para abrirte paso entre una multitud de vehículos que no te permiten el paso.
Para realizar este movimiento sólo presiona R+Z simultáneamente seguido de Z o R dependiendo de hacia dónde quieres que gire tu vehículo.

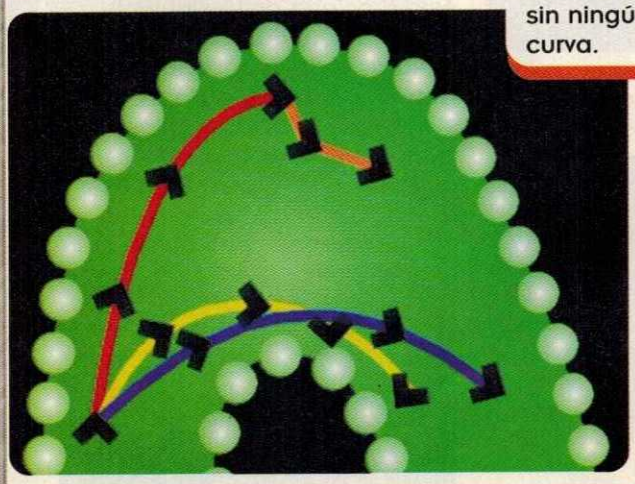
Vueltas

Vuelta Abierta

Dar una vuelta utilizando únicamente el Stick es la mejor forma, ya que reduce muy poco la velocidad en la que viajas, sin embargo en ocasiones este método no es muy efectivo por lo que existen otras posibilidades.

Vuelta con Ataque Lateral

Ocasionalmente, al dar unas vueltas con el Stick, sólo te falta un pequeño tramo para salir de la curva y no deseas hacer una vuelta cerrada, por lo que es conveniente hacer un ataque lateral para salir sin ningún problema de la curva.



Vuelta Cerrada

Como lo mencionamos anteriormente, los Botones Z y R inclinan el vehículo, por lo que combinando uno de estos botones con el Stick, te puede servir para dar una vuelta más cerrada. Obviamente debes utilizar el botón correspondiente hacia el lado que estás moviendo el Stick, si mueves el vehículo hacia la izquierda, utiliza el botón Z y si estás moviéndolo hacia la derecha utiliza el botón R.

Vuelta muy Cerrada

En algunas pistas encontrarás curvas demasiado cerradas como para utilizar cualquiera de las técnicas anteriores por lo que existe esta gran posibilidad. Al aproximarte hacia la curva, gira hacia ella e inclina el vehículo hacia el lado contrario para que se derrape; por ejemplo, te aproximas a una curva cerradísima hacia la derecha, bien pues pégate a la orilla de la derecha, gira un poco el Stick a la derecha y presiona el botón Z para que el vehículo se patine y en cuanto la nariz de la nave apunte hacia la salida de la curva, desacelera y vuelve a acelerar para recuperar el control del vehículo y salir sin mucho problema. Si la curva es hacia la izquierda, sólo mueve el Stick hacia la curva y presiona el R.

Como puedes ver, hay muchas posibilidades para dar la vuelta, pero debes seleccionar la mejor opción para dar la vuelta sin perder la velocidad necesaria y ganar fácilmente, aqui te presentamos una tabla en donde podrás comparar y elegir la mejor.

Stick	-10 Km/h	Esta es la mejor opción de todas ya que casi no pierdes velocidad. Trata de abrirte lo suficiente antes de entrar en una curva para que no tengas problema.
Derecha + R, R o Izquierda + Z, Z	-30 Km/h	Este método es muy bueno para cuando das la vuelta con el Stick y sólo te falta un pequeño tramo para salir de la curva, así no chocarás contra la pared ni perderás demasiada velocidad.
Derecha + R o Izquierda + Z	-50 Km/h	Esta técnica es para curvas amplias y algo cerradas en donde no puedes darlas con el Stick únicamente. Trata de sólo utilizar esta técnica cuando no te quede opción.
Derecha + Z o Izquierda + R	-80 Km/h	Esta técnica te la recomendamos en las curvas que están muy cerradas y recuerda tomar en cuenta que si una pista tiene muchas de estas curvas, es más recomendable seleccionar mayor Aceleración que Velocidad Máxima antes de comenzar la carrera.

MODOS DE JUEGO

Prepárate para competir en cualquiera de las copas en donde te enfrentarás a 29 corredores dispuestos a dejarte en ridículo. Esta es la opción principal de juego, ya que en cuanto tomas el control en tus manos, la acción no se hace esperar. Gana las 6 pistas de cada copa o de menos obtén los puntos suficientes como para llevarte el primer lugar y obtener el tan preciado trofeo. Más adelante te diremos qué onda con cada una de las copas junto con sus pistas.

Esta es una competencia contra reloj para saber en cuánto tiempo puedes sacar de la pista a los 29 corredores. Parece fácil, pero tiene su chiste. Te sirve mucho para perfeccionar las formas de ataque y así ponerlas en práctica cuando te enfrentes al CPU, en GP Race o contra tus cuates cuando compitan en VS Battle.

Practica en las pistas disponibles y selecciona la dificultad para que te acostumbres al tipo de competencia, esto te lo recomendamos, ya que muchas veces intentarás terminar alguna Copa y te aprenderás fácilmente las primeras pistas, pero siempre al final sale algún infame que te roba los puntos sólo porque en algunas pistas llegaste en 3o. ó 4o. lugar. Practica bastante para que no te salgan con alguna sorpresa.

Como podrás suponer, aquí es en donde se pueden enfrentar hasta 4 personas de manera simultánea y ver en definitiva, quién es el mejor corredor. Esto se pone muy interesante cuando algún competidor pierde su vehículo, ya que tiene la oportunidad de darle en la torre a cualquiera de los oponentes restantes con una ruleta, ésta funciona de la siguiente manera: cuando salen 3 "X" le quitarás toda la energía al jugador que se encuentre en la 1a. posición, si salen las 3 caras iguales de cualquiera de los corredores, le quitarás toda la energía a éste y si te salen 3 calaveras, todos los competidores quedarán sin energía.

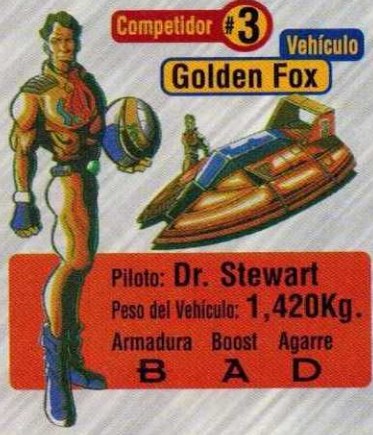
Corre 3 vueltas en la pista de tu elección y realiza tus mejores hazañas compitiendo contra reloj. Guarda tus mejores tiempos (además puedes guardar un fantasma al igual que Mario Kart 64 sólo que aquí lo guardas en la memoria del cartucho). También cuenta con fantasmas de los programadores en cada una de las pistas, obviamente debes hacer un buen tiempo para sacarlos.

COMPETIDORES

Este juego te permitirá seleccionar a uno de los 30 corredores para competir en tan extrema carrera. Obviamente al principio sólo podrás competir con unos cuantos vehículos, pero al ir ganando las copas en diferentes dificultades, irás obteniendo el acceso a los demás (es lógico que los últimos autos están mejor equipados). Las principales características de las Aeronaves son la Armadura, el Boost y el Agarre; sin embargo también debes tomar en cuenta el peso del vehículo, ya que influye en las posibilidades de que se derrape o que le cueste más trabajo dar una curva cerrada a gran velocidad.
Trata de seleccionar al corredor que realmente se adapte a tu forma de juego (o viceversa).

Piloto: **Captain Falcon**
Peso del Vehículo: **1,260Kg.**

Armadura	Boost	Agarre
B	C	B



Piloto: **Dr. Stewart**
Peso del Vehículo: **1,420Kg.**

Armadura	Boost	Agarre
B	A	D

Piloto: **Pico**
Peso del Vehículo: **1,620Kg.**

Armadura	Boost	Agarre
B	B	C

Piloto: **Samurai Goroh**
Peso del Vehículo: **1,960Kg.**

Armadura	Boost	Agarre
A	D	B

Piloto: **Jody Summer**
Peso del Vehículo: **1,150Kg.**

Armadura	Boost	Agarre
C	C	A

Piloto: **Mighty Gazelle**
Peso del Vehículo: **1,330Kg.**

Armadura	Boost	Agarre
E	A	C

Piloto: **Baba**
Peso del Vehículo: **1,780Kg.**

Armadura	Boost	Agarre
B	D	A

Piloto: **Octoman**
Peso del Vehículo: **990Kg.**

Armadura	Boost	Agarre
B	B	C

Competidor #29
Vehículo
Crazy Bear
Piloto: Dr. Clash
Peso del Vehículo: 2,220Kg.
Armadura Boost Agarre
A B E
Competidor #9
Vehículo
Great Star
Piloto: Mr. Ead
Peso del Vehículo: 1,870Kg.
Armadura Boost Agarre
E A D
Vehículo
Big Fang
Competidor #15
Piloto: Bio Rex
Peso del Vehículo: 1,520Kg.
Armadura Boost Agarre
B D A
Competidor #26
Vehículo
Wonder Wasp
Piloto: John Tanaka
Peso del Vehículo: 900Kg.
Armadura Boost Agarre
B C B
Competidor #23
Vehículo
Night Thunder
Piloto: Silver Neelsen
Peso del Vehículo: 1,530Kg.
Armadura Boost Agarre
B A E
Competidor #22
Vehículo
Twin Noritta
Piloto: Gomar & Shioh
Peso del Vehículo: 780Kg.
Armadura Boost Agarre
E A C
Competidor #11
Vehículo
Mad Wolf
Piloto: Billy
Peso del Vehículo: 1,490Kg.
Armadura Boost Agarre
B B C
Vehículo
Queen Meteor
Competidor #21
Piloto: Mrs. Arrow
Peso del Vehículo: 1,140Kg.
Armadura Boost Agarre
E B B
Competidor #25
Vehículo
Blood Hawk
Piloto: Blood Falcon
Peso del Vehículo: 1,170Kg.
Armadura Boost Agarre
B A E
Vehículo
Competidor #14
Astro Robin
Piloto: Jack Levin
Peso del Vehículo: 1,050Kg.
Armadura Boost Agarre
B D A
Competidor #10
Vehículo
Little Wyvern
Piloto: James McCloud
Peso del Vehículo: 1,390Kg.
Armadura Boost Agarre
E B B
Competidor #13
Vehículo
Death Anchor
Piloto: Zoda
Peso del Vehículo: 1,620Kg.
Armadura Boost Agarre
E A C

¿NO SABES QUE PEDIRLE A SANTA?

El mejor sistema de 16 bit ahora con su nuevo diseño...

¡Pregunta por los diferentes paquetes con tu distribuidor autorizado!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Bajo licencia autorizada de Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

Vehículo **Wild Boar**

Competidor #24

Piloto: **Michael Chain**
Peso del Vehículo: **2,110Kg.**

Armadura	Boost	Agarre
A	C	C

Competidor #20

Vehículo **King Meteor**

Piloto: **Super Arrow**
Peso del Vehículo: **860Kg.**

Armadura	Boost	Agarre
E	B	B

Vehículo **Super Piranha**

Competidor #12

Piloto: **Kate Alen**
Peso del Vehículo: **1,010Kg.**

Armadura	Boost	Agarre
B	C	B

Competidor #28

Vehículo **Mighty Hurricane**

Piloto: **Roger Buster**
Peso del Vehículo: **1,780Kg.**

Armadura	Boost	Agarre
E	B	B

Competidor #19

Vehículo **Space Angler**

Piloto: **Leon**
Peso del Vehículo: **910Kg.**

Armadura	Boost	Agarre
C	C	A

Vehículo **Mighty Typhoon**

Competidor #27

Piloto: **Draq**
Peso del Vehículo: **950Kg.**

Armadura	Boost	Agarre
C	A	D

Competidor #18

Vehículo **Hyper Speeder**

Piloto: **Beastman**
Peso del Vehículo: **1,460Kg.**

Armadura	Boost	Agarre
C	C	A

Vehículo **Green Panther**

Competidor #17

Piloto: **Antonio Guster**
Peso del Vehículo: **2,060Kg.**

Armadura	Boost	Agarre
A	B	D

Competidor #30

Piloto: **Black Shadow**
Peso del Vehículo: **2,340Kg.**

Armadura	Boost	Agarre
A	E	A

Vehículo **Black Bull**

Competidor #16

Vehículo **Sonic Phantom**

Piloto: **The Skull**
Peso del Vehículo: **1,010Kg.**

Armadura	Boost	Agarre
C	A	D

Existe un punto muy importante, dependiendo del corredor que elijas, siempre tendrás uno o varios rivales que en cuanto pases junto a ellos harán lo posible por sacarte de la pista. Por ejemplo, si seleccionas a Octoman, Jody Summer y John Tanaka se te aventarán en cuanto tengan oportunidad. Sin embargo, si seleccionas a Jody Summer, Octoman te atacará, pero John Tanaka te defenderá con su vida. Aún no tenemos la lista completa, pero te la dejamos para que tú experimentes.
Este es otro ejemplo: Black Shadow y el Captain Falcon son "Tomodatchis" o amigos y atacan a Samurai Goroh. Sin embargo, este caso tiene un punto extra, pues Blood Falcon tiene algo que ver en la rivalidad, ya que también intenta someter siempre al Samurai Goroh.

GP RACE

De hecho existen 5 circuitos con 6 pistas cada una, en donde puedes competir por ganar el primer lugar en la Fórmula Cero. Checa muy bien todas ellas, ya que cada una tiene sus trucos y peligros.

JACK CUP

Esta es la copa más tranquila de todas, o bueno, depende de la dificultad en la que corras...

1: Mute City

Esta es la primera pista, no creemos que tengas mucho problema con ella, sólo trata de agarrar bien las curvas sin que te derrapes.

2: Silence

Por lo único que te debes preocupar en esta pista es no chocar contra alguien, ya que los turbos que se encuentran en el recorrido te darán el suficiente impulso como para volar.

3: Sand Ocean

En esta pista encuentras varios tubos por donde podrás deslazarte dentro de ellos, aprovecha las corrientes de aire en ellos para alcanzar buena velocidad.

4: Devilís Forest

Esta pista está muy sencilla, si acaso lo más complicado que tiene son 2 curvas algo cerradas con grava en las orillas, por lo que se juntan muchos competidores en ellas, pero en general es fácil.

5: Big Blue

Ten mucho cuidado en esta pista, ya que deberás de correr por la parte de afuera de un cilindro, te preguntarás ¿cómo es eso? Pues ve las fotos. ¡Aguas! porque si aceleras demasiado por la parte externa de una vuelta o giras sobre la circunferencia del cilindro, te encontrarás volando hacia el vacío.

6: Port Town

Prepárate para correr en una de las pistas más temibles de la Fórmula Zero. Tiene bastantes curvas cerradas, así como un estremecedor salto por el que alcanzas enormes velocidades...

QUEEN CUP

Esta copa tiene bastante reto, así que te recomendamos correr con cautela, pero sin soltar el acelerador...

1: Sector (alfa)

Esta es la primera pista en la que tendrás que correr a toda velocidad de cabeza sobre la misma pista, sin embargo no tiene mucha dificultad a excepción de una parte en donde la pista es muy estrecha por lo que los competidores se enfrentan muy de cerca.

2: Red Canyon

Prepárate porque en esta gran pista tendrás que controlar tu vehículo por diversos saltos a gran velocidad además cuenta con murallas, por lo que incita a que los competidores contrarios se empeñen en aplastarte.

3: Devilis Forest 2

En esta ocasión, esta pista tiene varios sube y baja así que si vas rápido, podrás dar saltos que te impulsan aún más.

4: Mute City 2

Esta pista no tiene mucha dificultad, si acaso tiene una rampa por donde podrás saltar para ganar velocidad, pero ni siquiera curvas cerradas.

5: Big Blue 2

Esta pista se ve muy aparatosa, sin embargo no es muy difícil, lo que sí es que constantemente cambia de dirección, por lo que hay 2 áreas para recuperar energía así como un gran precipicio...

6: White Land

Esta pista ya cuenta con varios tramos delgados sin barrera por lo que será fácil que tires a los competidores o ellos a ti. También tiene varios saltos dentro del camino que le dan un toque de dificultad.

KING CUP

Esta copa ya está más difícil, pero no imposible si pones atención a las diferentes pistas...

1: Fire Field

Esta pista comienza con un gran salto, en donde deberás sacar ventaja de la velocidad. ¡Aguas! con el pequeño salto que se encuentra después de la zanja de grava, ya que puedes salir de la pista.

2: Silence 2

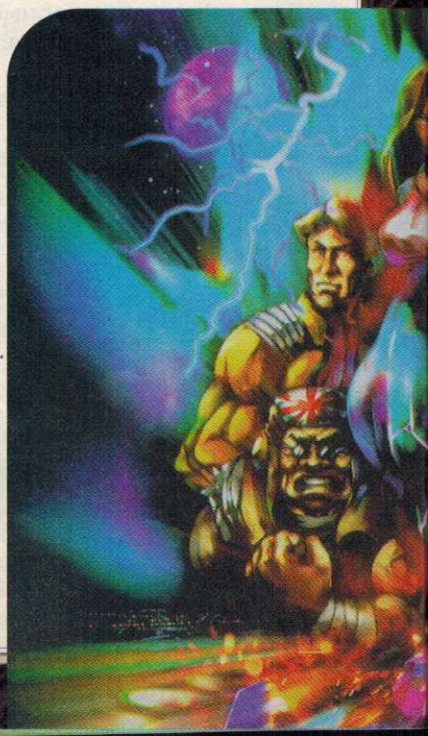
Ten cuidado en esta pista, ya que cuenta con varias curvas cerradas, además de un área en donde la pista es irregular y no tiene protección en las orillas.

3: Sector (beta)

Esta es una verdadera preciosidad de pista, para empezar te diremos que debes de saltar por una rampa para caer en un precioso loop de 360° ¡Sin Protección!, aparte de otros tramos semirectos en donde tampoco hay protección, así como una gran caída en la que puedes acelerar a todo lo que da la máquina.

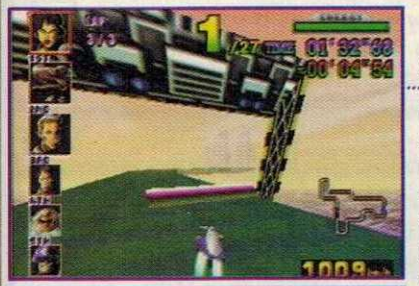
4: Red Canyon 2

Esta pista es muy enredada y bastante agresiva, ya que como está muy delgada, esto fomenta a que los contrarios te estén golpeando con mucha frecuencia, además cuenta con un atajo muy bueno, pero bastante difícil.



5: White Land 2

Esta es la pista más difícil de todas, ya que en su mayoría consta de semi-cilindros con todo y curvas, por lo que es "muy" fácil que te salgas de la pista tratando de enderezar el curso.

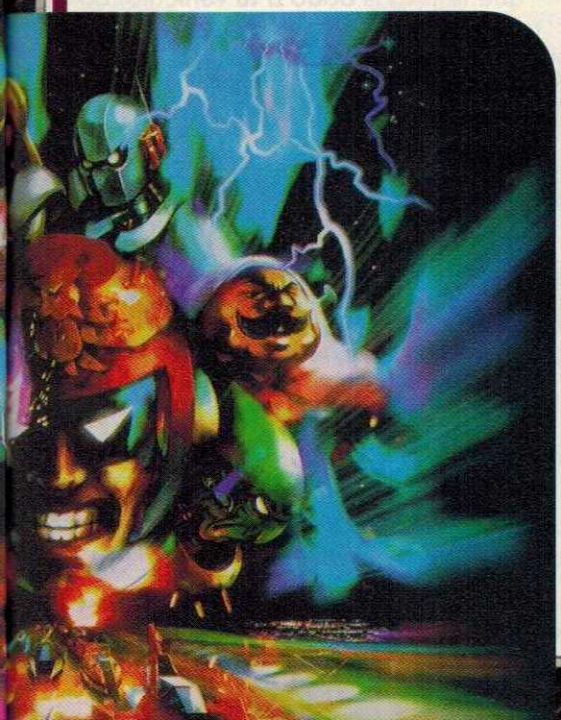


6: Mute City 3

La mayor parte de la pista o por lo menos las partes más delgadas no tienen protección (incluso en las pequeñas curvas de 90°), también cuenta con diversas rampas esparcidas en donde podrás saltar y ahorrarte algunas curvas.

2: Devilis Forest 3

Esta pista está muy rara, la tienes que recorrer 2 veces, una normal y otra de cabeza, visualmente no le ves mucho chiste hasta que le agarras la onda. ¡Aguas con las curvas! y fíjate bien dónde utilizar los turbos.



JOKER CUP

Esta es la primera copa especial, aparece hasta que terminas en Novato y Estándar las 3 copas anteriores. Agárrate porque las pistas están de lujo...

1: Rainbow Road

Si creías que F-Zero X era muy al estilo Mario Kart 64, esta es una gran prueba de su superioridad, ya que esta pista es la misma de la del juego de carreras de Mario, sólo que aquí correrás a una velocidad en donde te preocuparás más por las curvas, que por los detalles.

3: Space Plant

Esta pista es bastante grande y cuenta con varias curvas cerradas, al igual que Big Blue, cuenta con una parte en donde deberás de correr por fuera de un cilindro a mucho mayor velocidad, bastante difícil.

4: Sand Ocean 2

Esta pista está excelentemente elaborada, tiene muchos sube y baja, por lo que de repente das saltos inesperados, así como sus respectivas curvas cerradas.

5: Port Town 2

Esta es muy rebuscada, cuenta con más curvas cerradas que cualquier otra, además tiene varios tramos muy estrechos y una que otra curva mortal, de ahí en fuera, parece fácil.

6: Big Hand

Es muy difícil que te encuentres otra pista como ésta en cualquier otro videojuego, la verdad es que es una obscenidad correr en ella, ya que aparte de que está larga como la "cuaresma", las curvas están muy pronunciadas, la mayor parte no tiene protección y en otras partes te encuentras con tremendos charcos de agua para que pierdas fácilmente el control del vehículo y te patines directamente hacia afuera. Aparte de eso, agrégale que los competidores aquí se ponen muy locos y por lo general, hacen hasta lo imposible por tirar a todo el que se meta con ellos. Un verdadero reto para cualquiera que intente terminar esta pista en la mayor dificultad.

X CUP

Muy bien, después de obtener el 1er. lugar en las copas anteriores en las 3 primeras dificultades, abrirás la última línea de autos, así como una nueva dificultad ¡MASTER! y esta formidable copa.

Las 6 pistas que conforman esta copa están catalogadas como "X", ya que correrás a lo largo de pistas desconocidas y al azar, por lo que nunca sabrás cuál pista es la que sigue.

Hasta el momento, todas las veces que hemos competido en esta copa, nos hemos encontrado con pistas diferentes (10 aproximadamente) y no están muy difíciles que digamos, sin embargo tienen su chiste, ya que la mayoría de ellas tienen pequeños sube y baja combinados con curvas, así que si vas demasiado rápido (más de 1300 K/h), es muy probable que salgas de la pista sin que puedas hacer nada al respecto...

Aquí te presentamos una tabla más, ésta te indica los puntos que recibes dependiendo del lugar en el que llegues.

1.-100 Puntos	11.-50 Puntos	21.-25 Puntos
2.-93 Puntos	12.-47 Puntos	22.-23 Puntos
3.-87 Puntos	13.-44 Puntos	23.-22 Puntos
4.-81 Puntos	14.-41 Puntos	24.-21 Puntos
5.-76 Puntos	15.-38 Puntos	25.-20 Puntos
6.-71 Puntos	16.-35 Puntos	26.-19 Puntos
7.-66 Puntos	17.-33 Puntos	27.-18 Puntos
8.-62 Puntos	18.-31 Puntos	28.-17 Puntos
9.-58 Puntos	19.-29 Puntos	29.-16 Puntos
10.-54 Puntos	20.-27 Puntos	30.-15 Puntos

TIPS

*Antes de que nos envíes cartas, te informamos que no hay ningún turbo al comenzar la carrera, ya que esto depende mucho de la configuración que le hayas dado a tu vehículo. Lo que hemos notado es que si aceleras cuando el comentarista diga GO, aceleras un poco más rápido.

*En algunas curvas es conveniente desacelerar y acelerar de nuevo para bajar un poco la velocidad y así dar un poco más cerrada la curva. No es muy conveniente utilizar el freno, sin embargo no te ovides que ahí está.

*Cuando viajes a gran velocidad, trata de mover el Stick poco a poco, ya que si lo mueves rápidamente lo más seguro es que tu vehículo se patine y pierdas el control.

*Siempre que pases sobre el área de "Pits" utiliza un turbo, así no gastarás energía y te recuperará al mismo tiempo.

*Si pierdes el control del vehículo, desacelera y acelera rápidamente, eso restablecerá el curso.

*Trata de agarrar todas las flechas amarillas sabiamente, ya que no siempre están en una buena posición para que utilices su máximo potencial, en algunas ocasiones las ponen para confundirte.

*Siempre trata de acercarte lo más que puedas al área más pequeña de una curva, ya que así cortas un poco de camino, además toma en cuenta que las paredes te cortan el aire por lo que es más fácil acelerar.

*Cuando veas que los competidores se amontonan en una curva, aviéntateles a todos con un Ataque de Giro para así derribar a varios oponentes de un solo golpe. El girar te frena un poco, así que no intentes girar sobre carros que se encuentran delante de ti, sólo contra los que se encuentran al lado o que están frenando en una curva.

*Si antes de llegar a la meta ves que estás en una posición indeseable, intenta correr la pista nuevamente, sólo recuerda que tienes vidas limitadas.

*Intenta derribar a tus rivales, para que no tengas ninguna dificultad para ganar, ya que si sacas a algún competidor de la pista, no recibe puntos por lo que nunca más lo volverás a ver cerca de ti en la tabla general.

*Al igual que en el F-Zero de SNES, si recibes un golpe por atrás, te inpulsará un poco, sin embargo recuerda que si tú le das a algún oponente por detrás, él tendrá el impulso y tú frenarás inevitablemente.

*Al saltar, recuerda hacer el Stick un poco hacia atrás para ganar algo de altura y hacia delante para ganar aceleración, sin embargo no olvides equilibrar el vehículo antes de caer, si no pierdes un poco de impulso, así como un poco de escudo.

*No se te olvide que por cada 5 competidores eliminados, obtendrás una vida, así que trata de sacar a todos los que se pueda (o se dejen).

TRUCOS

Tal vez sería muy anticipado darte trucos, sin embargo están muy buenos y no le quitan el chiste al juego:

*En la pantalla de selección de vehículo, presiona los botones L y R así como los 4 de la unidad C simultáneamente y harás más compactos a todos los autos.

Este truco sólo es gráfico, por lo que no altera las características de los vehículos, sin embargo es bastante divertido ver a los autos hechos huevo.

*Si ya te cansaste de intentar una y otra vez de pasar las copas en "Expert" y lo único que quieres son todos los vehiculos, o simplemente deseas abrir todas las copas, presiona la siguiente secuencia en la pantalla de selección de modo de juego: L, Z, R, C-Arriba, C-Abajo, C-Izquierda, C-Derecha, si lo hiciste bien escucharás un sonido. Piénsalo bien antes de hacer este truco, ya que se siente mucho mejor cuando te los ganas por tu propio esfuerzo y dedicación (si antes no avientas el control por la ventana).

*Cuando determinas la Aceleración o Velocidad Máxima de un vehículo, puedes cambiar de color al presionar el botón R o el Z.

*Cuando termines las 3 primeras copas en Novato y Estándar, abrirás la copa joker, así como 2 líneas de vehículos. Termina la copa joker en Novato y Estándar y la jack en Experto para obtener otra línea de vehículos. Y finalmente termina el resto de las copas en Experto para obtener la última línea de vehículos. Cuando termines con todas las copas en Novato, Estándar y Experto, aparecerá una nueva dificultad Master y si terminas las 4 copas en la última dificultad, abrirás la copa X.

DD 64

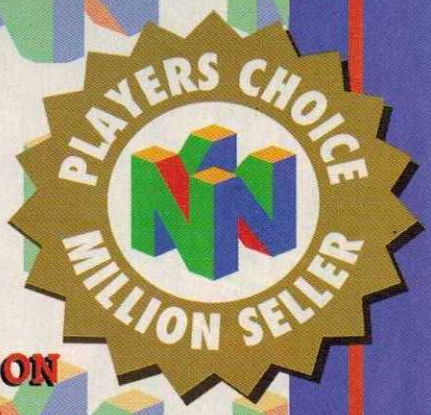
Desde la primera vez que Nintendo mostró este título tanto en el Shoshinkai Show del año pasado, como en el pasado E3, se anunció que se podrá utilizar con en el DD64 para crear pistas originales al igual que vehículos con caracteristicas propias (entre los cuales podrás dar tú los atributos de Armadura, Boost y Agarre, pero el CPU te ayudará a dar los parámetros correctos), además es posible que también traiga nuevas copas, nuevas pistas y por supuesto nuevos autos. Ahora, con el retraso del Space World y por lo mismo de la salida del N64DD, no hay una fecha exacta para la salida de este "Update", pero se supone que debe ser en el 99.

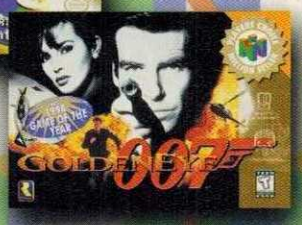
Observa en esta foto el menú del editor de pistas del Update de F-Zero X para el N64DD.

TEXTO FINAL

Como podrás apreciar en las fotos, el juego aparentemente es muy sencillo, sin embargo al igual que su antecesor, representa todo un reto, ya que se requiere de bastante agilidad y control para poder terminar con cada una de las pistas en todas las dificultades y así ganar todos los autos, como también las pantallas principales. Para todos los que realmente disfrutaron el primer impacto de la Fórmula Cero, no pueden pasar por alto este formidable título, estamos seguros que les encantará tanto como al equipo de Miyamoto realizó esta gran competencia.

PARA ESTA NAVIDAD...





AUMENTA TU COLECCION DE PLAYERS CHOICE.

¡NINTENDO ES TU MEJOR OPCION!

Pregunta por los diferentes paquetes con tus distribuidores autorizados

NINTENDO 64

Bajo licencia autorizada de Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

tips de BOMBERMAN HERO

Si jugaste el primer Bomberman para N64, seguramente recordarás 2 cosas, la primera de ellas que es un juego en el que debes atacar con bombas y la segunda, que existían cosas que debías encontrar para accesar a un nivel secreto. Bueno, pues Bomberman Hero es un título en el que el ataque con bombas y la característica de localizar cosas escondidas se mantiene. En este caso, lo que está aculto son las "Other Dimension Bomb", las cuales son unas esferas de color Azul bastante peculiares (vamos a llamarlas "esferas azules" para abreviar) y son muy importantes para llegar al sexto planeta (el secreto, de nombre Gossik). Existen 2 factores para llegar a este planeta, el más importante es precisamente encontrar todas estas esferas. Sin embargo, también existe otro elemento de suma importancia para accesar al planeta además encontrar las esferas azules y es obtener el máximo en "Clear Points" en todas las escenas. Esta calificación te la dan dependiendo los puntos que obtengas en la escena. Entre más cosas encuentres, mayor será tu puntuación y si encuentras todo, te darán 5 puntos y al finalizar el mundo, una medalla.

Está de más decir que muchas de las cosas que te dan puntos en cada mundo, están algo escondidas.

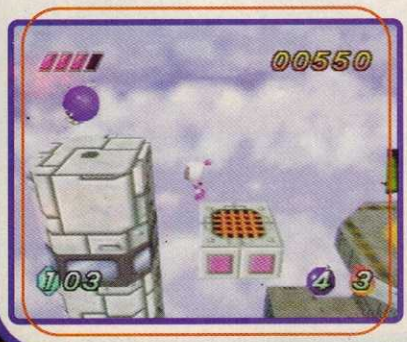
Bueno, pues vamos a ver la localización de todos los "Other Dimension Bomb".

Planet 1 Bomber

Area 1

En Heavy Room dirígete hacia la pared de enfrente para que subas al filo donde está el transmisor. Desde allí brinca hacia la columna de la izquierda.

En Sky Room camina desde el principio de la escena hacia el fondo y usa la plataforma que sube y baja, para alcanzar la base de arriba de la columna junto al avión.



Area 2

En Dark Wood, usa el tornado blanco para alcanzar las plataformas de la foto.

En Dragon Road camina por la parte de arriba del nivel hasta que llegues a una estructura de madera. Arroja una bomba a la parte de enmedio y podrás entrar a una pequeña cueva con algunos ítems.

Area 3

En la escena Clown Valley sube por la ladera derecha de la montaña para que te encuentres con otra de las esferas azules.

En Great Rock, cuando llegues a la altura que indica la primera foto, déjate caer siguiendo el camino formado por los ítems y a medio camino encontrarás una saliente con otra de las bolas azules.

Area 2

En la escena de Water Pool, avanza hasta el final y detrás de las cajas azules que se ven en la foto, está la primera esfera del área 2.

En el nivel Dark Prison, ve hacia la derecha, entra en el teletransportador amarillo y al salir camina hacia el cuarto de la izquierda para entrar en otro teletransportador que te coloca enfrente del ítem para atravesar paredes. Sal para tomar la esfera detrás, de la pared transparente.

Planet 2 Primus

Area 1

Llega hasta el final del nivel Bubble Hole y entra por el agujero por donde salen las esferas azules, con esto aparecerás en una saliente donde está la esfera azul.

En Water Slider, al comenzar deja que la corriente te arrastre hasta la segunda pendiente. A la mitad de ésta, brinca para alcanzar el techo de un túnel y sobre éste encontrarás la segunda esfera del área 1.

Area 3

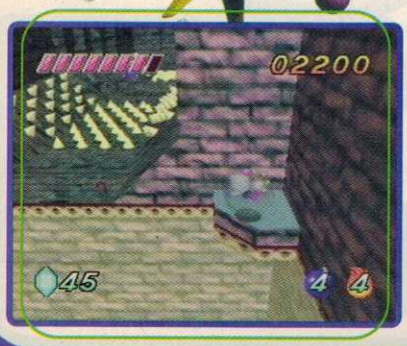
Entre el segundo y tercer arco de la escena de Killer Gate, encontrarás la esfera azul debajo de una de las columnas de la pared de la izquierda.

La última esfera azul de este planeta está hasta arriba de la torre de Spiral Tower.

Area 2

En Death Garden tienes que llegar hasta el límite derecho del nivel, para luego regresar por la parte de arriba de éste hasta llegar al último cristal. De aquí ve hacia la izquierda para subir en la plataforma que te lleva hacia la esfera azul.

Para esta esfera tienes que subir 3 pisos de la escena Float Zone, para que tomes el ítem de burbuja, puedas volar sobre los picos del fondo y tomar



Planet 3 Kanatia

Area 1

En Magma Dam, camina hasta el otro extremo, hacia la derecha y rompe la presa arrojando una bomba en la compuerta roja desde el bloque café.
Cuando la lava rompa el bloque donde estás, automáticamente tomarás la esfera azul.

Si buscas la segunda esfera del área 1, entra en Crystal Hole, llega hasta el segundo lago congelado y... sigue adelante, porque aquí no está la esfera. Ya que llegues al límite de la derecha sube con cuidado a la plataforma que se ve al fondo en la foto y brinca desde ella hacia el extremo derecho del nivel.

Area 3

La esfera que está en el nivel Hard Coaster, la encuentras casi al final.

Planet 4 Mazone

Area 1

Activa el interruptor que está después de la "cascada de arena" y avanza hacia adelante hasta que llegues a la plataforma que sube y baja, para que alcances la otra plataforma que está arriba y a la derecha. De aquí puedes usar la base amarilla para aparecer junto a la plataforma voladora que te llevará cerca del final. Arrójate hacia la fuente que se ve en la última foto y saldrás junto a

En el nivel Junfalls sube por la cascada del fondo y avanza hasta comenzar a subir por la montaña. Arriba, hasta el fondo está la esfera azul detrás de la pared transparente. Usa el ítem que está sobre uno de los troncos (el primero de está parte elevada) para atravesar la pared.

Para encontrar la esfera azul de Cool Cave, necesitas el ítem que congela. Usando a tus enemigos como escalones, avanza hacia la izquierda desde el punto que indica la primera foto y encontrarás la esfera.

La última esfera del planeta está en Dark Maze. Tienes que ir hacia la salida del nivel y con la ayuda de la plataforma que está cerca de aquí, alcanza la saliente de la foto.

Area 2

En Snowland tienes que llegar a donde están los 4 muñecos de nieve patinando. Elimínalos y usa la plataforma de la izquierda para subir al borde de la montaña y avanza hacia atrás para encontrar la esfera.

En Heaven Sky cuando llegues a donde indica la foto, no pases por en medio del segundo par de columnas, pues te transportarás a otra zona. Mejor vuela hacia abajo y a la izquierda para que puedas tomar la esfera que está un poco más adelante.

Area 3

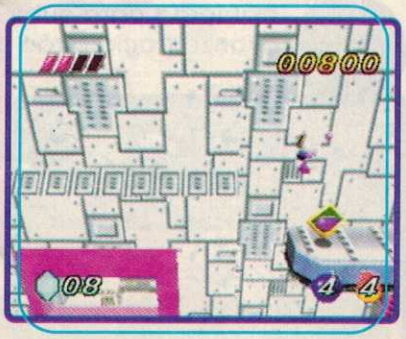
En Air Room sube 4 pisos y ve a la esquina de abajo a la derecha. Desde ahí sube por la columna de aire y ayúdate de la plataforma para que bajes y puedas alcanzar el ventilador del centro (que se ve en la primera foto) para alcanzar la esfera.

Finalmente, en el nivel Zero G Room tienes que llegar hasta lo más alto de éste, activando antes la antigravedad para que puedas brincar más alto y alcances el sitio donde está el disco del nivel y cerca, en la esquina del fondo, la esfera.

Tips generales:

En Planet 1 Bomber, en el área 2 nivel Dark Wood, existe un ítem de bomba y uno de poder. Este es el mejor lugar que hay para recobrar tus poderes después de haber sido eliminado o que empieces un nuevo juego. Toma la bomba sobre el tronco enfrente de ti y luego el ítem de poder detrás del torbellino. Ahora salta desde el tronco donde estaba el ítem anterior y agárrate de la orilla de la izquierda para que después te dirijas rápidamente a la salida, puedas volver a entrar al nivel y sigas obteniendo más poder.

Si necesitas vidas y energía, Battle Room en el área 1 del planeta Bomber es el sitio más adecuado pues sólo tienes que subir al borde superior (usa los bloques grises de la primera foto) y llegar hasta donde está la energía. Más adelante de donde tomaste el ítem anterior, hay una vida. Termina el nivel no sin antes tomar las piedras azules. Si tienes paciencia trata de juntar 200 para que te agreguen más energía a tu medidor.



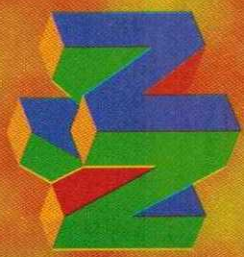
ESTA NAVIDAD DISFRUTA TODA LA ACCION CON...

STAR WARS
ROGUE SQUADRON

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

NINTENDO 64®

F-ZERO X



Bajo licencia autorizada de Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

Prepárate para seleccionar tus trucos preferidos para este título de Football Americano, que no tendrá muchas opciones pero ¡¡qué tal trucos!!, chécate la lista.
Los siguientes códigos tienes que presionarlos de la siguiente manera: El botón Z para el primer número, B para el segundo y A para el tercero, además de presionar el control hacia donde se te indica, algo similar a los Mortal Kodes, sólo que aquí tienes más tiempo y de inmediato te das cuenta si entra el truco.

Z B A

0 0 1

Así aparece el porcentaje al ejecutar un gol de campo.

Z B A

0 1 0

Z B A

0 3 0

Accionas el efecto de Niebla.

Z B A

0 3 2

Corres más rápido al utilizar el Turbo.

Z B A

0 4 0

Tu cabeza aparece gigante.

Z B A

0 4 1

Ahora la niebla aparece mucho más densa.

Z B A

0 4 5

Practica esos super bombazos con este código.

Z B A

0 5 0

Ahora con éste, checa el tamaño de el balón.

Z B A

1 1 5

Con este no aparece el nombre de el receptor.

Z B A

1 2 3

Goles de campo tan largos como éste, son normales con este código

Z B A

1 2 3

Z B A

1 4 1

Incrementa el tamaño de tus jugadores.

Z B A

1 5 1

Z B A

2 0 0

Incrementa el tamaño de la cabeza como se ve en la foto.

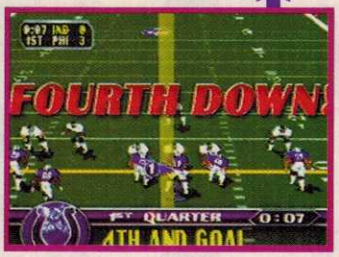
Z B A

2 0 3

Todo el equipo con cabeza más grande.

Z B A

2 1 0



Para mayor reto, con este código no hay pirmero y diez, así que tienes que llegar hasta la zona de anotación en 4 oportunidades

Z B A

2 1 1

Normalmente no te puedes salir del campo, pero con este código ya te puedes salir sin necesidad de una tacleada.

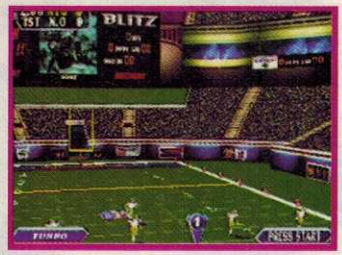
Z B A

2 1 2

Para clima despejado, utiliza esta clave.

Z B A

2 2 2



Juegas de noche.

Z B A

2 3 3

Z B A

2 5 0

Tus pases los ejecutas con mayor velocidad.

Z B A

3 1 0

Ahora puedes hacer tus jugadores pequeños con esta clave.

Z B A

3 1 2

Incrementa el poder de los bloqueadores.

Z B A

3 1 2

Incrementa el poder de la ofensiva.

Z B A

3 1 4

Quieres mayor reto, utiliza esta clave y verás cómo el CPU es más hábil.

Z B A

3 2 1

Con este código, pierdes la cabeza, literalmente.

Z B A

3 4 4

Ya no hay intersepciones con esta clave.

Z B A

4 2 1

Incrementa el poder de la defensiva.

Z B A

4 2 3

Con esta ya no hay balones sueltos al azar.

Z B A

5 0 0

Elimina el estadio del fondo y sólo ve el campo con esta clave

Z B A

5 1 4

Introduce esta clave para activar el turbo ilimitado.

Z B A

5 2 5

Quieres que nieve, introduce este código.

Z B A

5 3 4

Apaga las luces del estadio, utilizando esta clave.

Las siguientes claves las tienen que poner los dos jugadores, o sea, deben estar de acuerdo.

Z B A

5 5 5

¿Qué te parece un partido mientras llueve?, entonces aplica esta clave.

Z B A

0 1 2

Z B A

0 2 1

Z B A

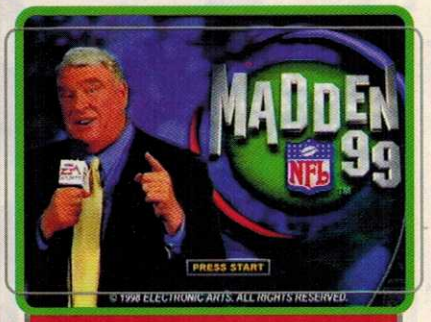
1 1 1

Z B A

4 0 4

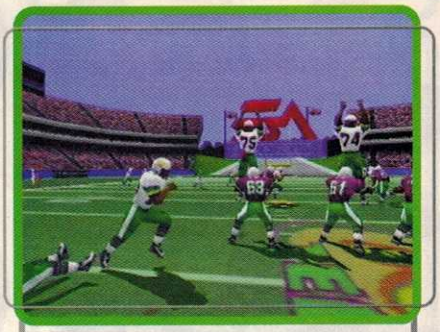
Z B A

5 5 5



Los siguientes códigos los debes introducir en la pantalla: CODE ENTRY, después seleccionar ADD CODE y así activarás el truco.

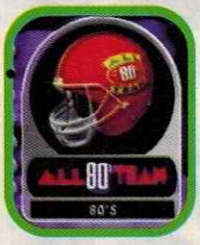
Con la clave: AFCBEST ***obtienes el equipo de la AFC.***



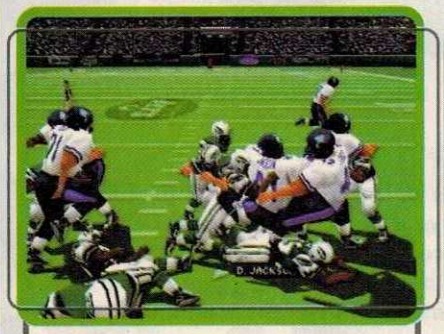
Con la clave: BELLBOTTOMS ***obtienes un equipo de los grandes de los 70's.***

Con la clave: BESTNFC ***obtienes el equipo de la NFC***

Con la clave: BOOM ***obtienes ALL-MADDEN TEAM***



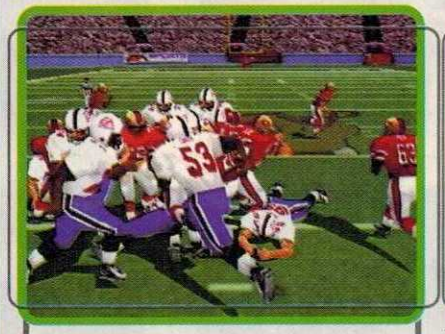
Con la clave: SPRBWLSHUFL ***obtienes un equipo de los grandes de los 80's.***



Con la clave: HAMMERHEAD ***obtienes el equipo TIBURON, los desarrolladores del juego.***

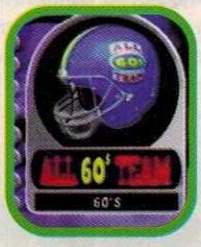
Con la clave: HEREANDNOW ***obtienes un equipo de los grandes de los 90's.***

Con la clave: THROWBACK ***obtienes 75th ANNIVESARY ALL-TIME TEAM.***



Con la clave: INTHEGAME ***activas el equipo de EA Sports, la compañía que comercializa este título.***

Con la clave: TURKEYLEG ***obtienes ALL-TIME GREATS.***



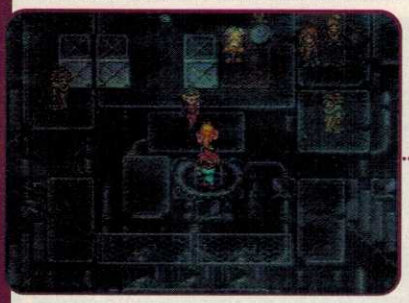
Con la clave: PEACELOVE ***obtienes un equipo de los grandes de los 60's.***

En el juego de Chrono Trigger después de pasar la primera vez que viaja al pasado y sale de la cárcel, ¿qué tengo que hacer en el futuro, cuál es el pasaje secreto?

Garibaldi Pineda

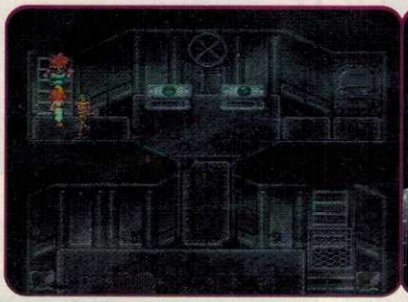
Bueno, después de que logras derrotar al Dragon Tank y escapas del canciller, Marle se unirá a ti para escapar del palacio. La única manera de eludir a los guardias es por una puerta que te lleva al futuro.

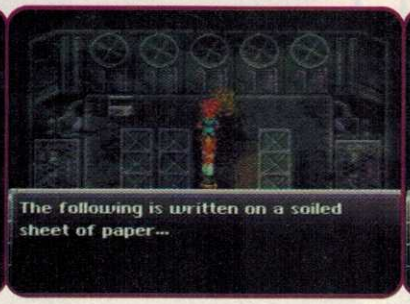
A donde llegas se llama Bangor Dome (no te fijes en la puerta, está sellada). Dirígete a Lab 16 (puedes ir a Trann Dome por armas y a restaurar tu HP y MP en el Enertron), pasa el Lab 16 (no dejes que te roben las ratas) y llega a Arris Dome.



Habla con la gente para que te den tips, usa el Enertron, salva tu juego y baja por las escaleras.

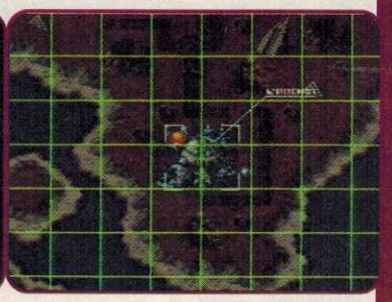
Avanza por el pasillo izquierdo, pasa las vigas para llegar con un robot guardián, para vencerlo, sólo destruye a los robots pequeños de los lados y luego usa tus mejores técnicas con el guardián. Una vez que lo derrotes, cruza la puerta y encontrarás a un hombre moribundo, lee la nota y toma la semilla, ahora regresa para que atrapes a la rata que viste antes en las vigas.





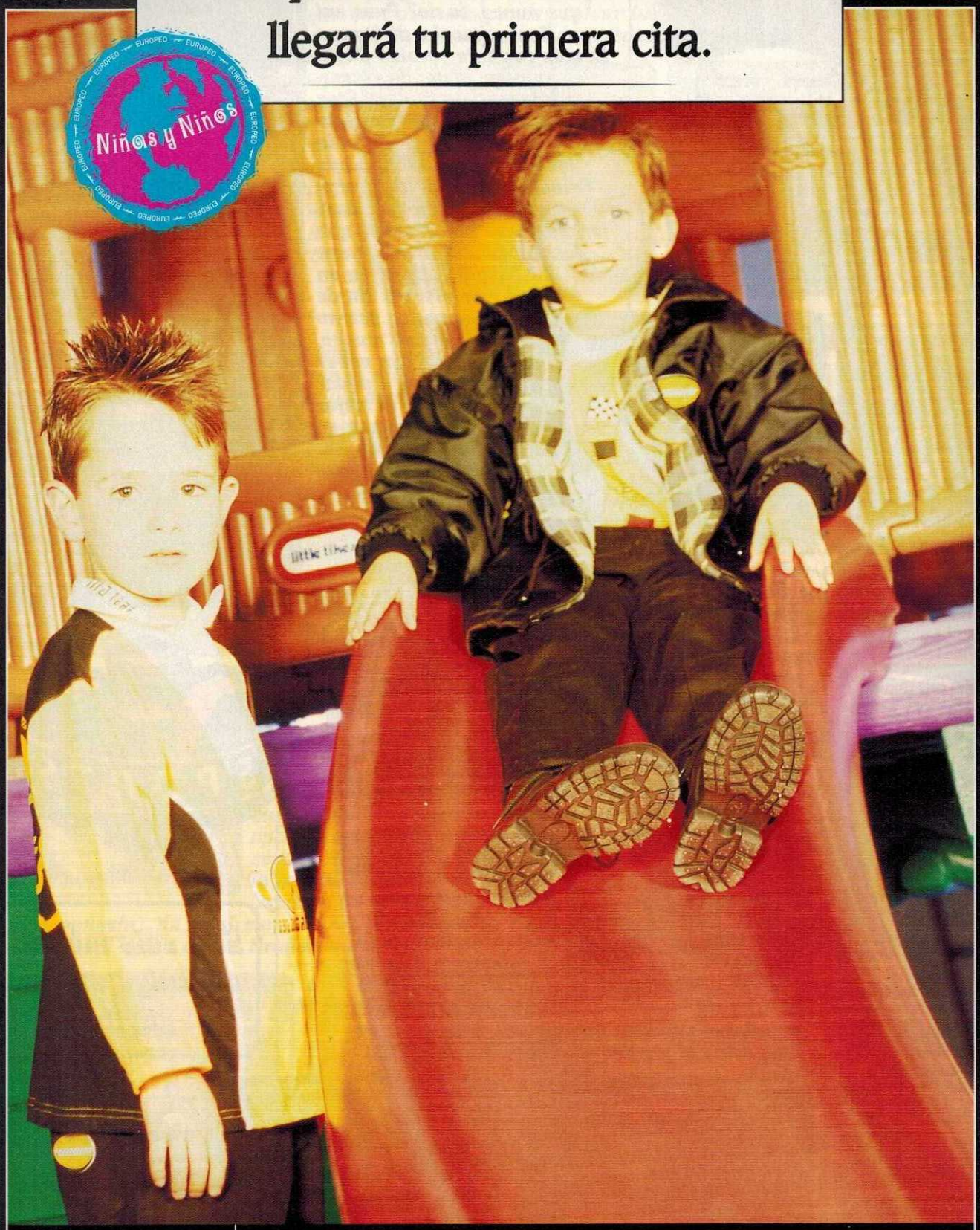
La rata te da el password para la computadora, regresa a donde se dividen los caminos y párate enfrente de la computadora de la derecha, presiona y mantén L y R, ahora presiona A para poder accesar a la puerta de la derecha.

Sigue caminando hasta pasar una puerta, más adelante encontrarás dos puertas, la derecha está sellada, por la izquierda llegas a la computadora principal, préndela para que veas unas escenas de Lavos dominando al mundo, luego te señalará a dónde hay que ir.



El siguente paso es llegar a Proto Dome, para hacerlo, debes darle la semilla a Doan (el viejito harapiento que está antes de bajar por las escaleras) para que te dé la llave de su Jet Bike, luego llega al Lab 32 y ahí... bueno, pues si te atoras, nos puedes volver a escribir.

Porque nunca sabes cuando llegará tu primera cita.



MINIMAN

Liverpool Es parte de tu vida.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

Compañía: KONAMI

Accesorio:

No. de Jugadores:

Clasificación: EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por: KONAMI

Memoria: 128 megabits

Categoría: Deportes Soccer

Fecha de Salida: Octubre 1998

La vida es pura pasión, pero el mundial ya se acabó... y ¿qué más da?, es mejor tarde que nunca, ¿o no? Pues así es, Konami acaba de lanzar la más reciente versión de su popular juego de soccer, International Super Star Soccer '98. Este nuevo título se esperaba durante la temporada del Mundial de Futbol en Francia (de hecho, en Japón salió por esas fechas), pero por razones que desconocemos, hasta ahora hace su aparición en América, a fin de cuentas eso no importa mucho, basta con saber que vas a poder jugar el mejor título de soccer en tu Nintendo 64, así que veámoslo a fondo.

Este título tiene bastantes modos de juego, los cuales eliges en la pantalla de Main Select. Ahí también encontrarás la pantalla de Options.

OPEN GAME

Este modo consiste en jugar un partido de exhibición nada más. Simplemente seleccionas a los equipos que se enfrentarán y el número de jugadores que van a participar, además de la duración del partido, el clima, el estadio, etc.

Son seis modos de juego en los que participas:

Va a ser muy interesante ver qué tal queda FIFA '99 de EA Sports, el cual saldrá para fines de este año.

©1998 KONAMI

INTERNATIONAL CUP

Aquí participas en la Copa Mundial, desde la calificación de tu equipo al torneo, hasta las finales del mismo. Una ventaja es que en este modo puedes salvar tus avances en el Controller Pak (requieres 118 páginas), también puedes guardar las estrategias de tu equipo, el mejor goleador del torneo, etc. Los partidos se manejan por fechas y antes de comenzar algún encuentro, ves el calendario; por cierto, aquí no puedes escoger ni el estadio, ni el clima en el que jugarás, ni el tiempo que durará el partido.

WORLD LEAGUE

World League es un modo de juego parecido al International Cup, con la diferencia que aquí juegas dos rondas de partidos contra todos los equipos y el que tenga más puntos al final, gana. Esta opción es muy buena, pues como vas guardando tus avances en el Controller Pak, continúas tu juego cuando quieras (si juegas una vez a la semana, te va a durar lo mismo que un torneo de verdad).

PENALTY KICKS

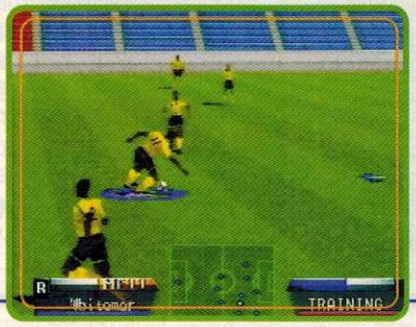
El nombre lo dice todo; aquí puedes practicar de forma muy competitiva los tiros de penal. Esta opción es muy divertida si la juegas contra un amigo, ya que hasta se siente la emoción como en un partido de verdad (además no está de sobra hacer una que otra apuesta... de a refresco, claro). Antes de empezar, puedes escoger el orden de tus tiradores y en caso de que excedan los 5 tiros reglamentarios, participarán los demás. Ejecutar los tiros no es difícil; antes de comenzar, aparecerán dos cuadros, el azul pequeño es del tirador y el rojo grande es del portero; ambos jugadores deben mover los cuadros a través de la portería con la intención de adivinar hacia dónde va el disparo o hacia dónde se lanzará el portero.

SCENARIO

Scenario es muy útil para perfeccionar tus técnicas. Esta opción siempre ha sido incluída en los ISSS; se trata de que el CPU pone a un equipo en una situación difícil y tu labor es conseguir la victoria; obviamente las situaciones son muy al estilo "te quedan nueve hombres en la cancha, seis están lesionados, te expulsaron al director técnico, tu porra ya se fue a su casa, el árbitro está en tu contra, el marcador está 3-1 a favor de tu rival, quedan dos minutos de partido y acaban de marcarle un pénalti al equipo contrario"... bueno, no tan exagerado, pero es para que te des una idea. En total son 16 escenarios los que puedes escoger, cada uno con distintas situaciones y con diferente dificultad. Como dijimos, esta opción es muy buena para volverte todo un experto dirigiendo a tu equipo.

TRAINING

Este modo es bastante bueno para entrenar y practicar jugadas de pizarrón. Son 4 tipos de entrenamiento: Free training, Free kick training, Corner kick training y Keeper training; puedes elegir cualquiera dependiendo de la habilidad que quieras "pulir".



OPTIONS

Si quieres personalizar tu juego, en esta pantalla hay muchas opciones para hacerlo.

Game Settings, donde cambias la duración del partido, las faltas, el árbitro, etc.

Create Player, aquí puedes crear un jugador a tu gusto, diseñando sus características físicas y sus aptitudes. Tienes puntos limitados para agregárselos racionalmente a sus habilidades. En total son 60 los jugadores que puedes crear.

En Edit Player Name, cambias el nombre a los jugadores que incluye el CPU.

Edit Player Number, para cambiar el número a los jugadores.

Register Player, para dar de alta en algún equipo a los jugadores que has creado.

Delete Player, en esta opción borras a los jugadores que creaste.
Reload Cont. Pak., para dar de alta los datos que tengas guardados en tu Controller Pak.

Antes de iniciar algún partido, puedes seleccionar el número de jugadores que participarán (de uno a cuatro); como ya es costrumbre de Konami en la serie de los ISSS, puedes hacer múltiples combinaciones de jugadores, como 1P Vs CPU, 1P y 3P Vs 2P o CPU Vs CPU.

En total son 52 equipos los que puedes elegir, entre los cuales están los que participaron en la pasada Copa del Mundo y algunos "colados". Cada uno tiene diferentes cualidades; éstas las ves al centro de la pantalla. Si estás en el modo de Open Game, puedes escoger el uniforme de tu equipo (ya sea el de casa o el de visitante).

Antes de comenzar cualquier partido, puedes modificar muchas cosas de tu equipo, por ejemplo, cambiar a tus jugadores por los de la banca, cambiar la formación, las tácticas, la defensa, etc. También puedes cambiar el control (para poner en Manual o Auto al portero), el ángulo de la cámara, el número que usarán tus jugadores en la camiseta, etc. Estos cambios los podrás guardar en tu Controller Pak para que no los tengas que hacer a cada rato. Cabe mencionar que las opciones de las estrategias son bastantes, así que te conviene probarlas todas poco a poco, pero si de plano no quieres hacerlo, ahí encuentras una descripción de cada una. Por cierto, muchas de estas opciones las puedes cambiar a la mitad de un partido con el menú que aparece al poner pausa.

Dependiendo del modo de juego que elijas, te puedes encontrar con la pantalla de Handicap antes de empezar a jugar; en ésta puedes escoger el estado de ánimo, la fuerza del portero y el número de jugadores que tendrán los equipos.

Son 9 estadios para elegir, 6 internacionales y 3 franceses (Saint-Denis, Paris y Lyon); en la misma pantalla donde seleccionas el estadio, cambias el clima; puedes elegir buen clima, nublado, lluvioso o nevado; además eliges si quieres que el partido se lleve a cabo en la mañana, en la tarde o en la noche. Recuerda que estos cambios sólo los puedes hacer en partidos de exhibición.

Este juego tiene tan buen nivel de dificultad, que hasta en el volado te puede ganar el CPU, pero una vez que lo dominas, es pan comido.

¡Puf! ¿Ya no hay más opciones? ¡Qué bueno! Ahora sí podemos ver con detalle lo que es el juego. En realidad no hay mucha diferencia entre este título y su anterior versión en cuanto a sencillez se refiere, pues utilizas los mismos botones y te sirven para lo mismo (A y B para pase y tiro, botones C para pases largos, globitos, paredes y para correr), debes memorizar sus funciones para que realices un futbol más espectacular. No olvides que dependiendo de si tienes el balón o no, estas funciones cambian.

Cuando ejecutas un tiro a balón parado, con el botón C-Arriba puedes cambiar el ángulo de la cámara para tener una mejor visión; si pones pausa durante un tiro de esquina, aparece una pequeña explicación de la función de los botones; esta opción es buena si eres escritor de Club Nintendo, ya que te ahorras esta explicación (je, je, je).

Definitivamente la movilidad cambió para mejorar. Ahora tienes un mejor control sobre los jugadores, aunque no te prometemos que los jugadores tengan buen control sobre el balón (esto depende de sus aptitudes como equipo). Algo interesante es que tienes más ángulos de disparo utilizando el Control Stick que el Control Pad.

International Super Star Soccer 98 tiene muchos detalles curiosos: los jugadores siguen con la vista al balón o a sus compañeros, además, el clima influye mucho en el desarrollo de un partido.

La repetición instantánea también está presente y está muy padre. Aunque tú puedes pedir la repetición en cualquier momento al poner pausa, generalmente el CPU te pasa la repetición automática después de un gol, un foul o una jugada interesante. Si presionas un botón mientras ves la jugada, la imagen se congela y la puedes manipular a tu gusto (le puedes poner cámara lenta, moverle el zoom, el ángulo a la cámara, etc.).

Algo bueno que le programaron a este juego es la posibilidad de cambiar la perspectiva a mitad del partido, pero a diferencia del título anterior, ahora puedes seleccionar una vista de portería a portería en lugar de la vista lateral (si llegaste a jugar Elite Soccer de SNES, sabes de qué estamos hablando). Esta nueva vista es buena, ya que abarca mucha de la acción.

Lo que siempre nos ha gustado de los juegos de FIFA son las muchas y muy buenas animaciones que le ponen a los jugadores; esto le había hecho falta a los ISSS, pero este título ya cuenta con más de estos detalles, por ejemplo, a la hora de realizar los cambios o cuando le sacan la tarjeta a los jugadores... como que aún les falta hacer más vistosas las celebraciones al anotar un gol, pero ya están mejorando.

A grandes rasgos, esta nueva versión de ISSS es uno de los mejores juegos de soccer que han sido programados. Nos faltó analizar algunos detalles, pero no lo hicimos por que muchos de ellos sólo se aprecian viendo el juego en vivo. Tanto la movilidad como los gráficos y la música son excelentes, sin mencionar el nivel de diversión. Aunque este título llegó un poco tarde (hubiera sido mejor que llegara mientras estaba de moda el Mundial de Francia), vale la pena que lo juegues. Y para que después no nos regañes por no decir cuál juego es mejor, de una vez te decimos: FIFA World Cup '98 tiene muchas opciones buenas y su éxito se debe, en una parte, a la licencia de FIFA, sin embargo, ISSS'98, en lo que a jugabilidad y entretenimiento se refiere, es definitivamente mejor. Pero los fanáticos de FIFA no tienen mucho de qué preocuparse, ya que para finales de este año aparecerá FIFA '99... habrá que ver cómo les queda a los programadores de EA Sports; por lo pronto, te recomendamos que vivas la emoción del deporte más popular con ISSS '98.

previo

Ultimamente han salido bastantes juegos de carreras para NIntendo 64, sin ambargo eso no significa que alguno de ellos no valga la pena adquirir, ya que cada uno tiene características que lo hace original.

KEMCO
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación

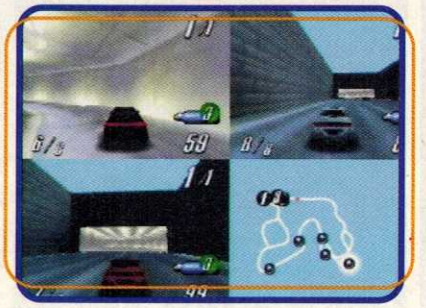
Desarrollado por **Snowblind Studio**

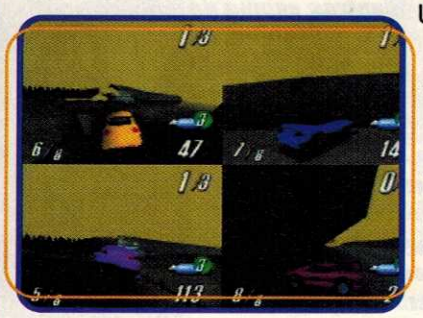
96 megabits
Memoria

Deportes Automovilismo
Categoría

Noviembre 1998
Fecha de Salida

Una muestra de ello, es este gran título programado por Snowblind Studios y comercializado por Kemco. Aquí podemos apreciar que han estado trabajando durísimo los programadores, ya que como podrás ver en las fotografías, cuenta con muchísimos elementos como desniveles, saltos, obstáculos y lo más impresionante es que maneja fuentes de luz muy padres que inclusive le añaden dificultad a la pista. Por cierto, este juego ya no está siendo programado por Boss Studios, quienes programaron el primer Top Gear (Rally) para el N64. Sin embargo, la gente de Snowblind Studios no sólo supo mantener ese toque tan particular que tenía el primer Top Gear para N64, sino que lo mejoraron de una manera notable y los elementos como la música y movilidad (lo más bajo del anterior juego), fueron superados de forma sustancial. Lo mejor es que los programadores están pensando justo en los jugadores, ya que no sólo juegan 4 personas en VS, sino también pueden entrar al Campeonato para al final, ver quién es el que junta más puntos. Bien, pues veamos más detalladamente cada una de sus características.





Algo que llama mucho nuestra atención son todas las mejorías y detalles que le hicieron al juego (sí, eso ya lo mencionamos en el párrafo anterior, pero es que ahora vamos a verlo con más detalle). Una de las cosas interesantes de este juego es la música. Si bien, en TGR la música era bastante mala (según la opinión de muchos de nuestros lectores) la de Top Gear Overdrive es otra onda. Prácticamente todos los tracks del juego están cantados. Sí, en efecto: La música de este título es como agarrar y poner de fondo un CD de "Grunge". Y aunque no son muchos los tracks, sí es muy padre oir algo mientras compites. (A diferencia de TGR, ahora sí nos parece que la música es adecuada al juego).

©1998 Kemco / Snowblind.

Ahora, los diseños de los coches son más apegados a la realidad. Aunque expresamente no se mencionan marcas dentro del juego, sí veremos algunas líneas conocidas, como un Jeep, un Porsche, un Mustang, un Ferrari y hasta un portentoso "New Beetle" (de hecho, ese es uno de los dos con los que comienzas). Los autos los vas obteniendo al juntar dinero (adelante detallaremos este concepto) y cada uno tiene características especiales. Dentro de la onda estética, los modelos quedaron bastante bien, pues ahora verás con mayor detalle la luz reflejada en la superficie del coche y las superficies dan un efecto extraordinario de estar pulidas (cuando las ves en ambientes con sol, es cuando se aprecia mejor). Por cierto, algo que todas las personas siempre se han preguntado es: ¿Qué onda con los pilotos de los coches? (Bueno, creemos no ser los únicos que se lo han preguntado). Ahora los cristales de los vehículos realmente dejan ver lo que hay dentro de cada uno de los coches, aunque no con mucho detalle, pero si eres observador podrás ver que los conductores son unas personas fuera de este mundo.

Por cierto, ¿recuerdas que en el anterior era muy molesto que de repente te quedabas atorado en alguna parte de la pista sin motivo aparente? Pues ese defecto fue removido de la secuela.

Sin embargo, para mantener un elemento que le agregue dificultad al juego, los diseñadores decidieron que si vas a una velocidad bastante alta y pegas contra una pared, anuncio o coches, pues simplemente cumplas con la lógica y destruyas tu auto. Otro elemento del que hay que cuidarse es de no salir de la pista, ya que si vas muy rápido y te encuentras con una gran bajada en curva, lo más probable es que esto te suceda.

Championship

Como podrás suponer, éste es el reto principal del juego (y vaya reto), tienes que terminar las 6 temporadas para acabar el juego, cosa que no es nada fácil.

Una de las opciones más importantes de este modo es que puedes ir comprando nuevos autos e ir mejorando sus características como Control, Aceleración, Velocidad Máxima, Frenos y Turbos, aunque con los últimos carros ya no los necesitarás. El número de pistas varía dependiendo de la temporada en la que compitas, así como las condiciones en las que tienes que correr, por ejemplo vamos a ver la primera pista: "Frigid Peaks", en la 1ra. temporada aparece con clima soleado; en la segunda corres con nieve (aquí ya comienza a ponerse más peligroso, ya que las llantas se patinan más); en la tercera temporada deberás dominarla en el atardecer (las fuentes de luz se ponen muy agresivas debido a que algunas partes carecen de este elemento y no podrás ver muy bien algunas curvas); en la cuarta temporada tienes despejado el clima (aquí está fácil); la quinta, debes de superarla corriendo de noche (no hay mucho problema, sólo no que no puedes ver muy bien cuando los objetos se encuentran demasiado lejos) y en la sexta, deberás vencer a tus oponentes mientras tratas de ver bien en la nieve, además está invertida (aquí se pone algo pesado, ya que hay algo de nieve en el piso y por si fuera poco sigue cayendo, por lo que se pone muy peligroso y aparte, todo lo que recuerdas de la pista deberás invertirlo y créenos que no es nada sencillo recordar curvas y ubicarlas en el lado inverso). Y sólo estamos hablando de la primera pista, así que te podrás imaginar qué tan difícil se pone con las demás. Cada vez que terminas alguna pista, obtendrás algo de dinero para utilizarlo en los fines que más te convengan, ya sea para mejorar tu carro o para comprar uno mejor.

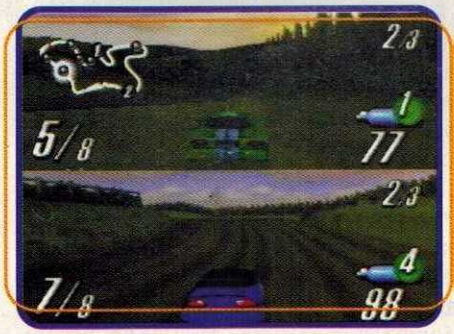
Al igual que en el anterior Top Gear, en las pistas de este juego existen innumerables atajos, sin embargo hay que saber reconocer los que cortan camino de los que te atrasan,

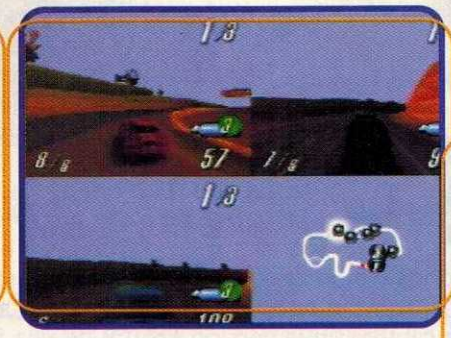
obviamente sólo podrás darte cuenta con la práctica. Como ejemplo te ponemos este atajo que casi no se ve porque lo ocultan unas piedras, tendrás que frenar para entrar en él, sin embargo es de gran utilidad.

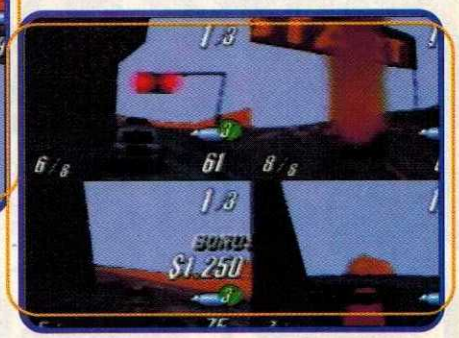
Otros elementos que también cuentan son los semáforos. Cuando se encuentran en Verde, podrás tomar los premios que ahí están, estos pueden ser turbos o dinero, y cuando los tomas tú u otros participantes, se ponen en Rojo por poco tiempo para que los otros competidores que vienen más atrás también puedan tomar algún premio.

Es importante tomar en cuenta que al pasar por un semáforo con dinero, si tomas el mismo semáforo en la segunda vuelta te dará más y cuando vuelves a pasar por él en la tercera vuelta también, así obtendrás más recursos al término de la pista.

VERSUS Este modo de juego es bueno si deseas repetir alguna pista de las temporadas que ya has completado en Championship. También podrás seleccionar todos los autos que hayas comprado, el único inconveniente es que todos cuentan sólo con 3

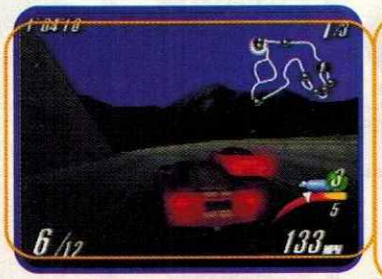






turbos al iniciar la carrera. Lo padre es que los autos no tienen ninguna ventaja extra como en Championship (ya sabes, más agarre, super aceleración y esas cosas), por lo que la competencia es más pura, lo malo es que aún así, si tomas uno de los últimos autos, tendrás más ventaja sobre los demás competidores.

Como puedes ver, este título es uno de los mejores que vienen para final de año y lo más probable es que cuando leas este artículo ya esté a la venta o falte poco para ello, sin embargo nunca está por demás hacer buenas recomendaciones.



Por las fotografías te podrás imaginar que los últimos 3 autos tienen de todo, además son muy especiales (cuando los veas te darás cuenta del por qué), te ponemos uno para que te des una idea de qué tan buenos están (corren como unos verdaderos demonios).

Como último comentario, nos gustaría decirte que creemos que al igual que Turok 2, este juego ya cuenta con la posibilidad de utilizar la expansión de memoria. Una muestra de eso es que cuando entras en Setup, puedes manejar la resolución a la mitad, aunque se ve la pantalla como si fuera de alta resolución, por lo que suponemos que cuando tengas conectada la memoria de expansión, podrás seleccionar la resolución máxima para que se vea padrísimo en pantalla completa. También queremos decir que los avances de tu juego ahora se salvarán en la memoria del cartucho y no en Controller Pak, lo cual será mejor para muchas personas. En fin, este juego nos pareció bastante bueno, aunque de repente notamos que en algunas pistas no le caería mal un poco de reto extra.

tips de Pokémon

Bueno, pues este título al fin fue lanzado y sí que ha sido para nosotros muy entretenido ir avanzando en el juego, capturar los monstruos, intercambiarlos y sobre todo descubrir todo lo que a continuación te vamos a mostrar. Seguramente existen muchas cosas que quisieras saber y también has de tener una buena cantidad de dudas sobre el juego, así que vamos a comenzar con los Tips. Primero que nada vamos a hacer algo muy necesario: Publicar de nuevo todos los personajes existentes de este juego. Sí, ya los habíamos publicado para un póster, sin embargo, ahora lo vamos a hacer corrigiendo algunos nombres (Nintendo los cambió en la versión final) y de una forma que sea más fácil consultarlos.

#001 BULBASAUR
GRASS/POISON

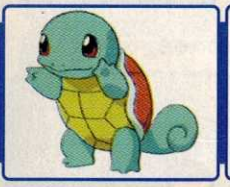
#002 IVYSAUR
GRASS/POISON

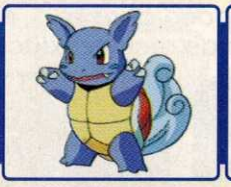
#003 VENUSAUR
GRASS/POISON

#004 CHARMANDER
FIRE

#005 CHARMELEON
FIRE

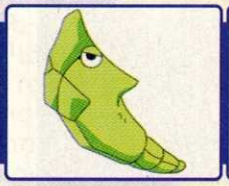
#006 CHARIZARD
FIRE


#007 SQUIRTLE
WATER

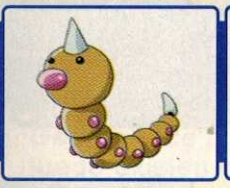

#008 WARTORTLE
WATER

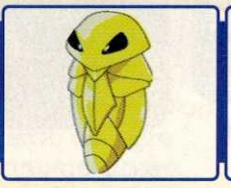
#009 BLASTOISE
WATER

#010 CATERPIE
BUG


#011 METAPOD
BUG

#012 BUTTERFREE
BUG/FLYING


#013 WEEDLE
BUG/POISON


#014 KAKUNA
BUG/POISON

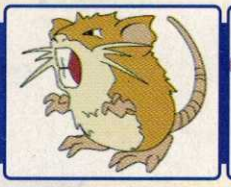
#015 BEEDRIL
BUG/POISON

#016 PIDGEY
FLYING/NORMAL

#017 PIDGEOTTO
FLYING/NORMAL

#018 PIDGEOT
FLYING/NORMAL

#019 RATTATAK
NORMAL

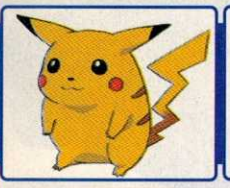

#020 RATICATE
NORMAL

#021 SPEAROW
FLYING/NORMAL

#022 FEAROW
FLYING/NORMAL

#023 EKANS
POISON

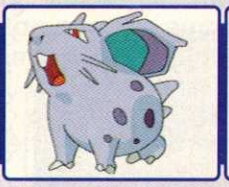
#024 ARBOK
POISON


#025 PIKACHU
ELECTRIC

#026 RAICHU
ELECTRIC

#027 SANDSHREW
GROUND

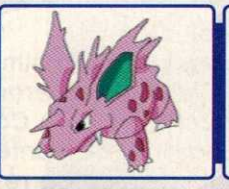
#028 SANDSLASH
GROUND


#029 NIDORAN
POISON

#030 NIDORINA
POISON

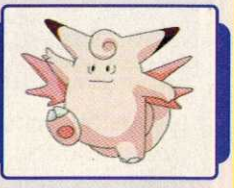
#031 NIDOQUEEN
POISON/GROUND

#032 NIDORAN
POISON


#033 NIDORINO
POISON

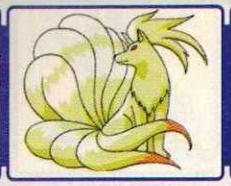
#034 NIDOKING
POISON/GROUND

#035 CLEFAIRY
NORMAL


#036 CLEAFABLE
NORMAL

©1998 Nintendo

#037 VULPIX
FIRE

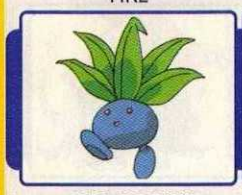

#038 NINE TALES
FIRE

#039 JIGGLYPUFF
NORMAL

#040 WIGGLYTUFF
NORMAL

#041 ZUBAT
FLYING/POISON

#042 GOLBAT
FLYING/POISON


#043 ODDISH
GRASS/POISON

#044 GLOOM
GRASS/POISON

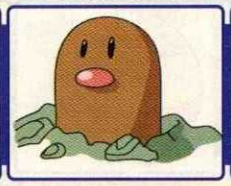
#045 VILEPLUME
GRASS/POISON

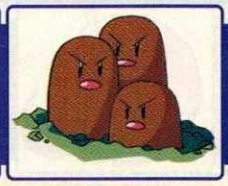
#046 PARAS
GRASS/WATER

#047 PARASECT
BUG/GRASS

#048 VENONAT
BUG/POISON

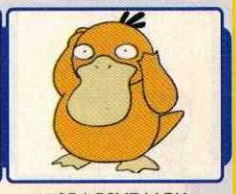
#049 VENOMOTH
BUG/POISON

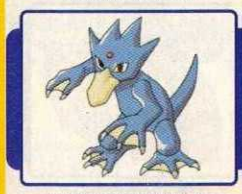

#050 DIGLETT
GROUND

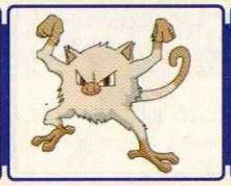

#051 DUGTRIO
GROUND

#052 MEOWTH
NORMAL

#053 PERSIAN
NORMAL


#054 PSYDUCK
WATER


#055 GOLDUCK
WATER


#056 MANKEY
FIGHTING

#057 PRIMEAPE
FIGHTING

#058 GROWLITHE
FIGHTING

#059 ARCANINE
FIRE

#060 POLIWAG
WATER

#061 POLIHIRL
WATER

#062 POLIWRATH
WATER

#063 ABRA
PSYCHIC

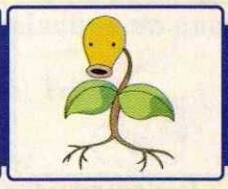
#064 KADABRA
PSYCHIC

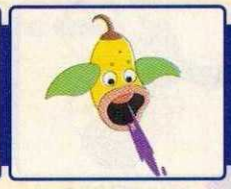
#065 ALAKAZAM
PSYCHIC

#066 MACHOP
FIGHTING

#067 MACHOKE
FIGHTING

#068 MACHAMP
FIGHTING

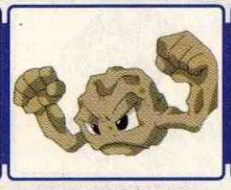

#069 BELLSPROUT
GRASS/POISON

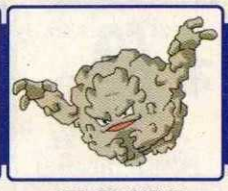

#070 WEEPINBELL
GRASS/POISON

#071 VICTREEBEL
GRASS/POISON

#072 TENTACOOL
POISON/WATER

#073 TENTACRUEL
POISON/WATER

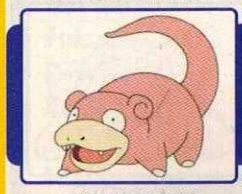

#074 GEODUDE
GROUND/ROCK


#075 GRAVELER
GROUND/ROCK

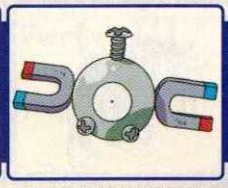
#076 GOLEM
GROUND/ROCK

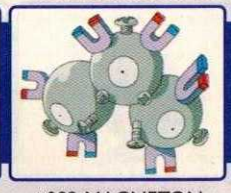
#077 PONYTA
FIRE

#078 RAPIDASH
FIRE

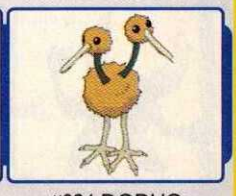

#079 SLOWMO
PSYCHIC/WATER

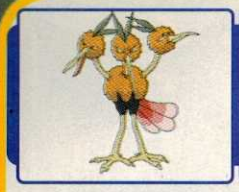
#080 SLOWBRO
PSYCHIC/WATER


#081 MAGNEMITE
ELECTRIC


#082 MAGNETON
ELECTRIC

#083 FARFETCH'D
FLYING/NORMAL


#084 DODUO
FLYING/NORMAL


#085 DODRIO
FLYING/NORMAL

#086 SEEL
WATER

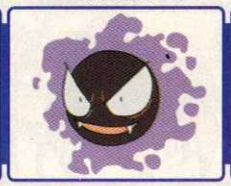
#087 DEWGONG
ICE/WATER

#088 GRIMER
POISON

#089 MUK
POISON

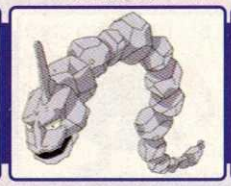
#090 SHELLDER
WATER

#091 CLOYSTER
ICE/WATER


#092 GASTLY
GHOST/POISON

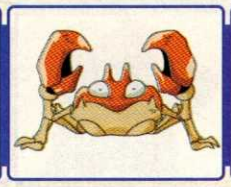
#093 HAUNTER
GHOST/POISON

#094 GENGAR
GHOST/POISON

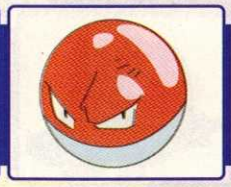

#095 ONIX
GROUND/ROCK

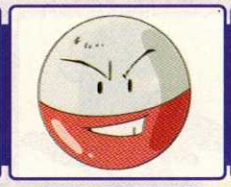
#096 DROWZEE
PSYCHIC

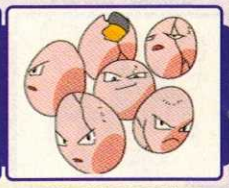
#097 HYPNO
PSYCHIC


#098 KRABBY
WATER

#099 KINGLER
WATER


#100 VOLTORB
ELECTRIC


#101 ELECTRODE
ELECTRIC


#102 EXEGGCUTE
GRASS/PSYCHIC

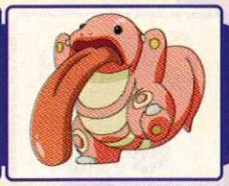
#103 EXEGGUTOR
GRASS/POISON

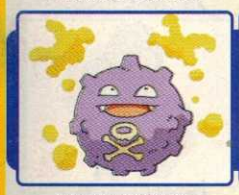
#104 CUBONE
GROUND

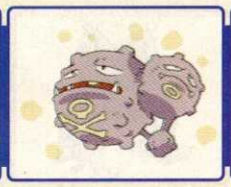
#105 MAROWAK
GROUND

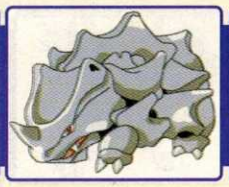
#106 HITMONLEE
FIGHTING

#107 HITMONCHAN
FIGHTING

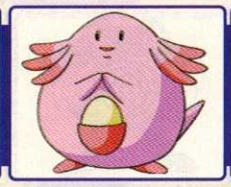

#108 LICKITUNG
NORMAL


#109 KOFFING
POISON


#110 WEZING
POISON

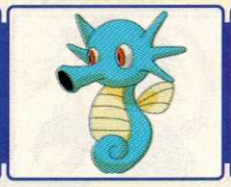

#111 RHYHORN
GROUND/ROCK

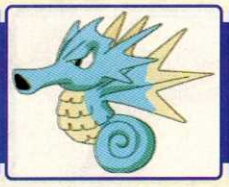
#112 RHYDON
GROUND/ROCK

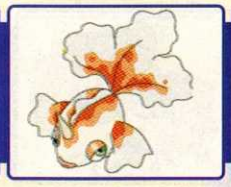

#113 CHASEY
NORMAL

#114 TANGELA
GRASS

#115 KANGASKHAN
NORMAL


#116 HORSEA
WATER


#117 SEADRA
WATER


#118 GOLDEEN
WATER

#119 SEAKING
WATER

#120 STARYU
WATER

#121 STARMIE
WATER

#122 MR. MIME
PSYCHIC

#123 SCYTER
BUG/FLYING

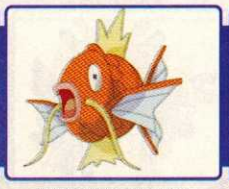
#124 JYNX
ICE/PSYCHIC

#125 ELECTABUZZ
ELECTRIC

#126 MAGMAR
FIRE

#127 PINSIR
BUG

#128 TAUROS
NORMAL


#129 MAGIKARP
WATER

#130 GYRADOS
WATER/FLYING

#131 LAPRAS
ICE/WATER

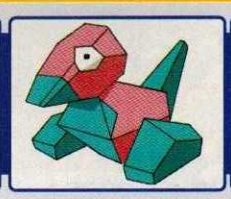
#132 DITTO
NORMAL

#133 EEVEE
NORMAL

#134 VAPOREON
WATER

#135 JOLTEON
ELECTRIC

#136 FLAREON
FIRE


#137 PORYGON
NORMAL

#138 OMANYTE
ROCK/WATER

#139 KARGO
ROCK/WATER

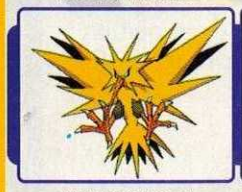
#140 KABUTO
ROCK/WATER

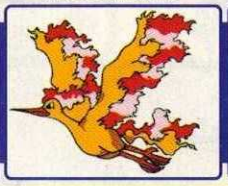
#141 KABUTOPS
ROCK/WATER

#142 AERODACTYL
FLYING/ROCK

#143 SNORLAX
NORMAL

#144 ARTICUNO
FLYNING/ICE


#145 ZAPDOS
ELECTRIC/FLYING


#146 MOLTRES
FIRE/FLYING

#147 DRATINI
DRAGON

#148 DRAGONAIR
DRAGON/FLYING

#149 DRAGONITE
DRAGON

#150 MEWTWO
PSYCHIC

Tipos de Pokémon

Ahora veamos algunas cosas interesantes sobre este juego.

Existen diferentes tipos de Pokémon y sus ataques son efectivos de un tipo contra otro. En la lista de Pokémon que está atrás, ya vienen indicados a qué tipo pertenecen.

Checando está lista podrás ver contra qué monstruos debes pelear con ciertos enemigos para tener mayor efectividad.

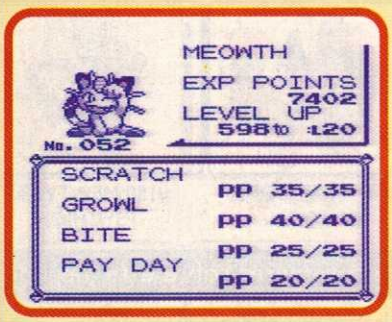
Por cierto, existen Pokémon que pueden tener más de un tipo.

Esto es una ventaja, ya que tiene una mayor variedad de ataques, pero a la vez es un problema, pues tiene también dos puntos débiles por los que los pueden atacar.

Tipo de Pokémon	Es super efectivo en contra de....	Lo dañan los ataques de.....
Bug	Grass (Plant), Psychic	Fire, Flying, Poison, Rock
Dragon	Dragon	Dragon, Ice
Electric	Flying, Water	Ground
Fighting	Ice, Normal, Rock	Flying, Psychic
Fire	Bug, Grass (Plant), Ice	Ground, Rock, Water
Flying	Bug, Fighting, Grass (Plant)	Electric, Ice, Rock
Ghost	Psychic	Cualquiera, menos Normal o Fighting
Grass (Plant)	Ground, Rock, Water	Bug, Fire, Flying, Ice, Poison
Ground	Electric,Fire, Poison, Rock	Grass (Plant), Ice, Water
Ice	Dragon, Flying, Grass (Plant), Ground, Rock	Fighting, Fire, Rock
Normal	Ninguno	Fighting
Poison	Bug, Grass (Plant)	Ground, Psychic
Psychic	Fighting, Poison	Bug, Ghost
Rock	Bug, Fire, Flying, Ice	Fighting, Grass (Plant), Ground, Ice, Water
Water	Fire, Ground, Rock	Electric, Grass (plant)

Las Versiones

Cuando juegas Pokémon, ya sea en versión Azul o Roja, estás jugando el mismo juego en esencia, sin embargo existe una diferencia muy importante entre estas versiones: Los monstruos. Hay algunos de estos personajes que sólo pueden ser capturados en una de las versiones del juego. ¿Quieres saber cuáles son? Seguramente pensarás que es una pregunta tonta, pues por algo estás leyendo esto...



Pokémon Azul	Pokémon Rojo
Sandshrew (#27)	**Ekans** (#23)
Sandslash (#28)	**Arbok** (#24)
Vulpix (#37)	**Oddish** (#43)
Ninetales (#38)	**Gloom** (#44)
Meowth (#52)	**Vileplume** (#45)
Persian (#53)	**Mankey** (#56)
Bellsprout (#69)	**Primeape** (#57)
Weepinbell (#70)	**Growlithe** (#58)
Victreebell (#71)	**Arcanine** (#59)
Magmar (#126)	**Scyther** (#123)
Pinsir (#127)	**Electabuzz** (#125)

Así, si ves un monstruo de estos que quisieras tener y no pertenece a tu versión, tendrás que buscar a algún amigo que tenga esta versión para intercambiarlo. O también, puedes hacer un buen "negocio" capturando 2 de estos monstruos que pertenezcan a tu versión: Uno para entrenarlo y otro para intercambiarlo. ¡Ojo! Que el personaje no aparezca en tu cartucho, no quiere decir que no puedas jugar con él (Ejem: Meowth en el Pokémon Rojo), precisamente es por eso que es muy importante intercambiar personajes entre versiones.

Evoluciones

De repente, después de una batalla y dependiendo el personaje que tengas, tu Pokémon podrá evolucionar a otro mejor. Al evolucionar, tu personaje mejorará considerablemente en sus Status y se hará más poderoso. Es importante mencionar que las evoluciones se dan al alcanzar ciertos niveles de experiencia. Ahora, sobre estas evoluciones hay 3 cosas importantes que debemos decir.

Detén la evolución

Al estar evolucionando tu personaje (aparece una pantalla en la que tu Pokémon comienza a flashear intercambiándose con la del monstruo en el que se va a convertir), tú puedes detener la evolución presionando en ese momento el botón **B**.

Si detienes la evolución, el personaje puede seguir ganando niveles, pero no aumenta tanto su fuerza como si hubiera evolucionado. Si detuviste la evolución de un Pokémon, no te preocupes, ya que después de aumentar más niveles de experiencia, éste volverá a cambiar.

Una nueva amistad apenas empieza...

Pokémon Pikachu

¡agítalo!

¡tómalo!

¡úsalo!

¡muévelo!

Además cuenta con:
* Contador de pasos.
* Reloj / Despertador.
* Sistema de ahorro de batería.
* Clip sujetador
* Tamaño aprox. 6.5 x 5.5 cm.

Venta exclusiva en las tiendas **GIGANTE**

Pikachu el personaje más carismático de Pokémon ahora en su versión pocket.

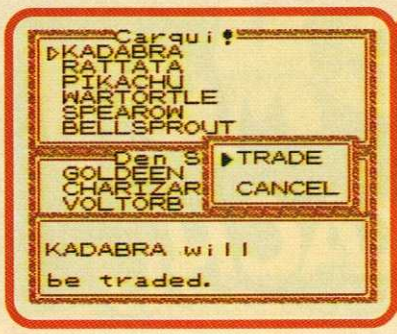
¡Invade tu bolsillo!

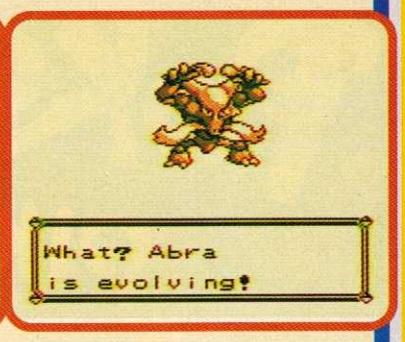
Bajo licencia autorizada de Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

¿Cuántas evoluciones tiene cada Pokémon?

Cada Pokémon puede evolucionar 2 ó 3 veces, dependiendo el tipo. O de plano no evolucionar.
A continuación tenemos una tabla más en la que veremos a los Pokémon sin evolucionar, cuántas evoluciones tienen y cómo es el tipo de evolución. Estos tipos de evolución los hemos clasificado de las siguientes formas: Normal.- A cierto nivel de experiencia, tu Pokémon evolucionará.
XXX Stone.- Con la piedra indicada, tu personaje evolucionará. Si tiene 2 evoluciones, sólo se indicará la que necesite de cierta piedra (Ejem: Nidoran evoluciona de forma normal a Nidorina, pero en la tabla está indicado Nidorina-Moon Stone. Esto quiere decir que una vez que se convierta en Nidorina, hay que darle la Moon Stone para que evolucione al siguiente nivel.)
Intercambio.- El monstruo indicado con "Intercambio" tiene que ser intercambiado en ese Status, para poder evolucionar a su siguiente tipo.





Pokémon	Evoluciona a...	Tipo de evolución....
Bulbasaurs	Ivysaurs, Venusaurs	Normal
Charmander	Charmeleon, Charizard	Normal
Squirtle	Wartortle, Blastoise	Normal
Caterpie	Metapod, Butterfree	Normal
Weedle	Kakuna, Beedrill	Normal
Pidgey	Pidgeotto, Pidgeot	Normal
Rattata	Raticate	Normal
Spearow	Fearow	Normal
Ekans.	Arbok	Normal
Pikachu	Raichu	Thunder Stone
Sandshrew	Sandslash	Normal
Nidoran (Hembra)	Nidorina, Nidoqueen	Nidorina-Moon Stone
Nidoran (Macho)	Nidorino, Nidoking	Nidorino-Moon Stone
Clefairy	Clefable	Moon Stone
Vulpix	Ninetails	Fire Stone
Jigglypuff	Wigglytuff	Moon Stone
Zubat	Golbat	Normal
Oddish	Gloom, Vileplume	Gloom-Leaf Stone
Paras	Parasect	Normal
Venonat	Venomoth	Normal
Digletts	Dugtrio	Normal
Meowth	Persian	Normal
Psyduck	Goldduck	Normal
Mankey	Primeape	Normal
Growlithe	Arcanine	Fire Stone
Poliwag	Poliwhirl, Poliwrath	Poliwhirl-Water Stone
Abra	Kadabra, Alakazam	Kadabra-Intercambio
Machop	Machoke, Machamp	Machoke-Intercambio
Bellsprout	Weepinbell, Victreebell	Weepinbell-Leaf Stone
Tentacool	Tentacruel	Normal
Geodude	Graveler, Golem	Graveler-Intercambio
Ponyta	Rapidash	Normal
Slowpoke	Slowbro	Normal

Pokémon	Evoluciona a...	Tipo de evolución....
Magnemite	Magneton	Normal
Farfetch'd	Ninguna	
Doduo	Dodrio	Normal
Seel	Dewgong	Normal
Grimer	Muk	Normal
Shellder	Cloyster	Water Stone
Gastly	Ninguna	
Haunter	Gengar	Intercambio
Onix	Ninguna	
Drowzee	Hypno	Normal
Krabby	Kingler	Normal
Voltorb	Electrode	Normal
Exeggcute	Exeggutor	Leaf Stone
Cubone	Marowak	Normal
Hitmonlee	Ninguna	
Hitmochan	Ninguna	
Lickitung	Ninguna	
Koffing	Weezing	Normal
Rhyhorn	Rhydon	Normal
Chansey	Ninguna	
Tangela	Ninguna	
Kangaskhan	Ninguna	
Horsea	Seadra	Normal
Goldeen	Seaking	Normal
Staryu	Starmie	Water Stone
Mr. Mime	Ninguna	
Scyther	Ninguna	
Jynx	Ninguna	
Electabuzz	Ninguna	
Magmar	Ninguna	
Pinsir	Ninguna	
Tauros	Ninguna	
Magikarp	Gyrados	Normal
Lapras	Ninguna	
Ditto	Ninguna	
Eevee	Vaporeon, Jolteon, Flareon (Cambio dependiendo la piedra)	Water Stone, Thunder Stone, Fire Stone (En el mismo orden)
Porygon	Ninguna	
Omanyte	Omastar	Normal
Kabutops	Kabutops	
Aerodactyl	Ninguna	
Snorlax	Ninguna	
Articuno	Ninguna	
Zapdos	Ninguna	
Moltres	Ninguna	
Dratini	Dragonair, Dragonite	Normal
Mewtwo	Ninguna	

Experiencia

Cuando avanzas en el juego, la mejor forma de hacer experiencia es pelear contra enemigos poderosos o los que están dominados por algunos Trainers. Si tienes un enemigo muy débil y quieres que éste evolucione o gane más experiencia, pero los rivales que enfrentas en ese momento son muy poderosos para él, puedes intentar lo siguiente: El monstruo que quieras que suba de nivel, ponlo primero en tu formación, para que siempre aparezca contra estos enemigos. Al entrar en combate, cambia el Pokémon débil por el fuerte. Así que cuando éste último gane la batalla, la experiencia se dividirá entre tus dos Pokémon (el débil y el fuerte) aunque el débil no pelee. Esto es más conveniente aplicarlo cuando tu Pokémon fuerte tenga muchas posibilidades de ganar contra monstruos que tengan más de 20 niveles que tu Pokémon débil, para que éste suba de nivel en pocas peleas.

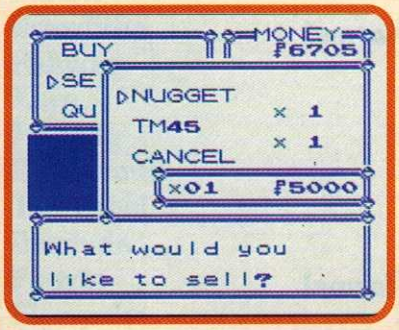
Algunas preguntas sobre Pokémon

¿Cómo capturo a un monstruo difícil?
Pues no existe una técnica que te permita tener la seguridad de capturar a un monstruo siempre. Obviamente un factor importante es el tipo de bola que uses para capturarlo. La lógica indica que entre más cara sea la bola, existe mayor posibilidad de agarrar al Pokémon; y en efecto, así es, pero no siempre. Debes practicar mucho, porque por ahí existen monstruos que entre mejor sea la bola, es más fácil que se escapen de ella. Bien, esto de las bolas es sólo una parte. Otro elemento importante a la hora de capturar Pokémon es la energía. Si es posible disminuir su energía, será mayor la posibilidad que tengas para capturarlo.

¿Pasa algo interesante cuando capturo a los 150 Pokémon?
Pues en realidad, dentro del juego no pasa mucho, pues sólo obtienes un Diploma en la ciudad de Celadon (si todavía existieran los retos de Mario...). Sin embargo, por todo lo que hemos visto anteriormente, sería muy meritorio que alguien lograra conseguirlos.

¿Qué pasa con Myuu? ¿Está en la versión Americana?
No, según NOA Myuu no está programado en ninguna de las versiones del juego para América. Esto es una verdadera lástima.

¿Para que sirve el ítem "Nugget"?



Este ítem al parecer no tiene un uso útil, pero en relidad sí. Lo puedes vender en la tienda por $5,000. Es una excelente cantidad de dinero para comprar Poké Balls.

¿Juegas con Super Game Boy? ¡Ten mucho cuidado!
Al jugar con el Super Game Boy se ha detectado el caso de que se borren todos tus avances del juego, pero esto pasa si apagas o presionas Reset en tu SNES algunos instantes después de haber salvado tu juego. Lo que hay que hacer en este caso, es esperar un poco después de haber salvado para evitar esto. Es importante mencionar que este no es un caso genérico, pero te puede ayudar a darte cuenta cuál es el problema si alguna vez ya te ha pasado.

Llena tu pantalla de color con tu nuevo

GAME BOY COLOR

Nintendo

Este sistema es compatible con todos los títulos de GAME BOY®, dando una tonalidad de hasta 4 colores a los anteriores juegos y un color total a los nuevos lanzamientos.

Bajo licencia autorizada de Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

¿Me podrían decir dónde encuentro al Yoshi Blanco y al Yoshi Negro? en Yoshi's Story

Para localizar a estos útiles Yoshi, sigue estas instrucciones:

Javier Avilés Barroso

Primer Yoshi Negro: Página 2-1 (Bone Dragon Pit)

Pasa el primer bloque normalmente hasta la vasija, entra en ella. Déjate caer por el primer camino hacia abajo, luego rompe las piedras de la derecha para llegar hasta unas plataformas azules que suben y bajan.

Ve a la esquina superior derecha de ese lugar, baja por la flecha que te indica la foto hasta que llegues al fondo. Dirígete a la izquierda para que encuentres a Miss Warp 4.

A la izquierda hay un tulipán, cómelo para que te transformes en huevo. Presiona abajo por unos segundos y suéltalo para que Yoshi salga disparado hacia arriba.

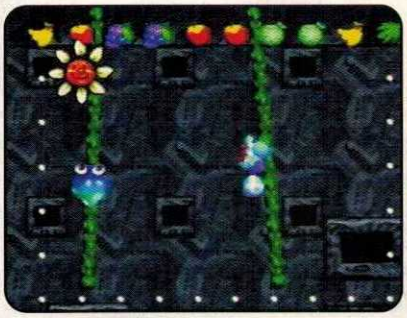
Cuando Yoshi toque el techo, presiona B para que regrese a su forma normal, aquí encuentras el signo de interrogación que contiene al primer Yoshi negro. Ahora sólo acaba la escena sin que te eliminen para poder accesar al Yoshi negro.

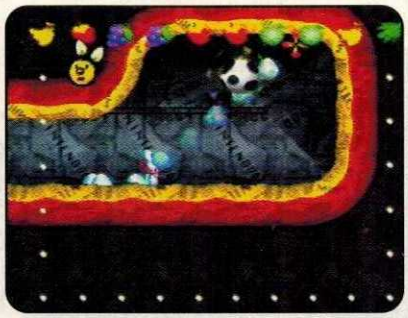
Segundo Yoshi Negro: Página 2-4 (Torrential Maze)

Recorre la escena hasta que localices las plataformas azules, sube en ellas para llegar más arriba.

Ahora ve a la derecha y sube a los platos voladores para llegar con unos fantasmas. Sube en ellos para pasar a la siguiente escena.

Sube por los fantasmas y por las plataformas azules, para alcanzar el tubo que te lleva con Miss Warp 3.





Ve a la derecha hasta las lianas y úsalas para llegar a la esquina superior derecha de la escena. Aquí encontrarás el signo de interrogación que contiene al Yoshi negro.

Primer Yoshi Blanco: Página 3-2 (The Tall Tower)

Sube por los resortes y por las plataformas hasta lo más alto de la escena y entra en la vasija que está hacia la derecha.

Salta al pequeño resorte de la derecha y úsalo para alcanzar el techo rojo del edificio chico.

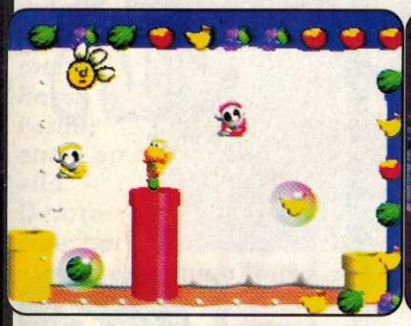
Ve a la derecha y de donde está la pluma, déjate caer a la izquierda para encontrar el signo de interrogación que contiene al Yoshi blanco.

KIOS-JUEGOS-NINTENDO SPORTS-PASTELES-PIÑATAS-NINTENDO MENUS-MUNDO NINTENDO-REGALO ESPECIAL PARA EL FESTEJADO-FIESTA TORNEO-Y MUCHO MAS...
MUNDO NINTENDO-REGALO
INFORMES Y CONTRATACIONES 566 36 26
BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.
www.nintendo.com.mx
Nintendo
FIESTAVENTURAS

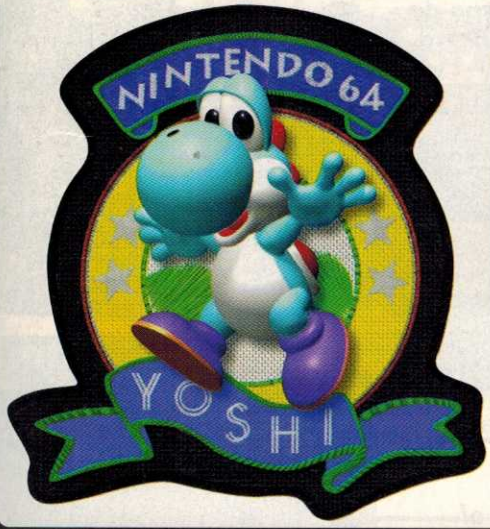
Segundo Yoshi Blanco: Página 3-3 (Poochy and Nippy)

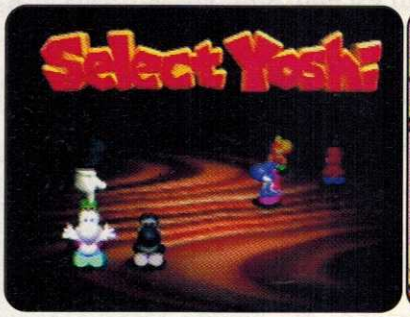
Pasa la primera escena y entra a la vasija, saliendo a la derecha está Miss Warp 3. Ve a la derecha y cuando el camino se divida, toma el camino de arriba y entra en la vasija.

Sigue por esta escena hasta otra división, toma otra vez el de camino arriba para entrar en la vasija, aquí encuentras a Poochy.



Sigue hacia la derecha para que encuentres un tubo rojo, entra en él para que llegues a una caverna. Dentro encuentras el signo de interrogación para obtener al Yoshi blanco.





Recuerda que los Yoshi especiales pueden comer de todo (incluso chiles) y no les hace daño, son muy buenos pero, procura no usarlos mucho, más que en escenas muy difíciles (¡o enchiladas!).

¿Cuál es el password que me piden en la escena Sunken Ship? en Super Mario RPG?

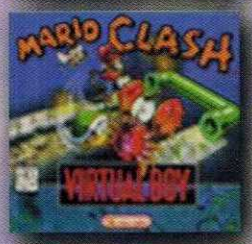
Miguel Angel Márquez

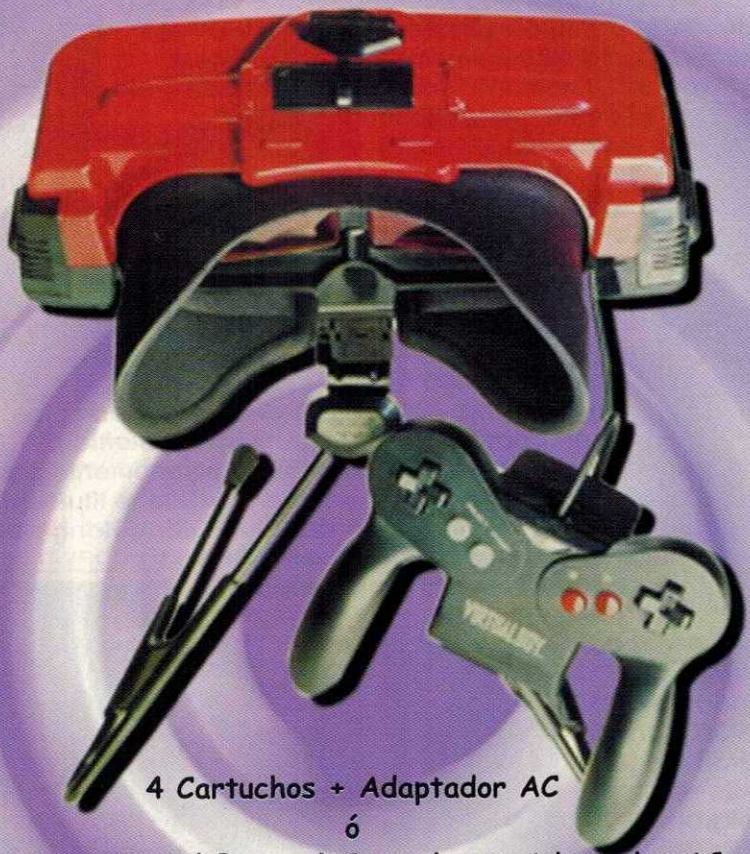
Para no hacerte más bolas con esto, aquí está este difícil password (aunque a veces es más difícil conseguir las pistas que adivinarlo). Como dato curioso, te diremos que algunos de nosotros resolvimos el acertijo con la palabra CORALS (Corales), si te fijas, todas las pistas concuerdan con ambas palabras, pero por supuesto, sólo te dejan pasar si introduces PEARLS (Perlas).

YOSHI'S STORY
NINTENDO 64
CLUB
Nintendo

YOSHI'S STORY
C·L·U·B
Nintendo

¡NO DEJES PASAR ESTA UNICA PROMOCION!





4 Cartuchos + Adaptador AC
ó
Sistema Virtual Boy + 4 Cartuchos + Adaptador AC

VIRTUAL BOY™

A UN PRECIO ¡INCREIBLE!

En el D.F.
Taller de Luigi
535-2090
Insurgentes
687-7359
Tepeyac
759-0111

T.V. Continental
Plaza Inbursa
665-0423
Pabellón Planco
580-2774
Interlomas
291-9651

En Guadalajara, Jal.
Mr. Sound (3) 122-2953, 122-2632, 122-2923

En Puebla, Pue.
La Paz (22) 48-93-63
La Noria (22) 37-41-37
San Manuel (22) 33-63-60

DYD DIGITAL

Plaza Fiesta San Agustín
(8) 363-4412

Galerías Monterrey
(8) 348-6828

Plaza Comercial La Fe
(8) 369-2898

Centro Comercial La Silla
(8) 369-1974

Bajo licencia autorizada de Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

Pero bueno, si el argumento es un tanto extraño, el juego no lo podemos considerar así, pues contiene elementos que no se habían usado antes en este género. Desde que manejas un coche a control remoto, no existe ningún limitante para que ellos busquen la victoria. Pueden chocar, girar, obstruir y hacer bastantes cosas para buscarla. Bueno, pero también no se pueden descartar cosas que han probado ser divertidas en otros títulos del género, como las armas para detener a tu rival o los clásicos modos de multijugadores donde el objetivo es perjudicar al rival.

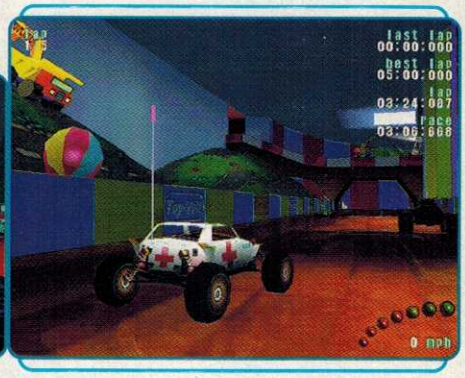
Los escenarios son muy especiales. Pues se supone que la acción la estás observando desde el punto de vista de un juguete, elementos de la vida diaria, como sillas, mesas, puertas y hasta otro tipo de juguetes se ven de un tamaño impresionante, haciendo de éste, un juego muy pintoresco.

Simplemente hay que ver las fotos para darse cuenta que estos gráficos se ven bastante extraños, pero a la vez hacen del juego algo muy fácil de recordar.

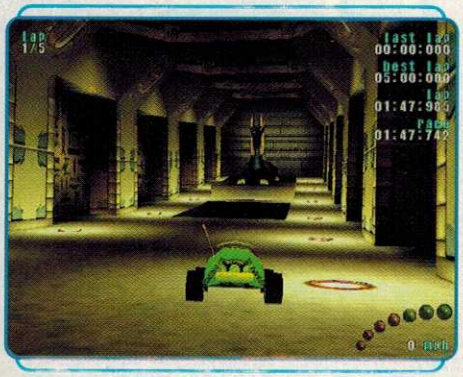
La movilidad es un tanto extraña, pues hay que recordar que aquí se trata de emular la forma en la que se maneja un coche de control remoto, así que deberás prepararte para llegar a la velocidad máxima de una forma casi instantánea, derraparte si das una vuelta muy cerrada o salir volando con cualquier superficie irregular.

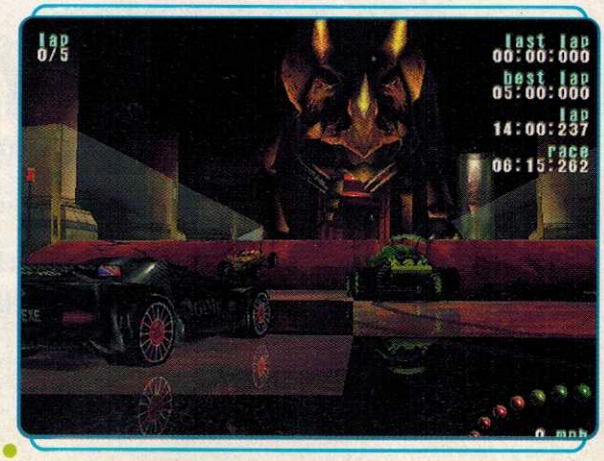
Aunque si uno lo piensa bien, estos elementos que se podrían considerar como problemas, pueden servir para darle más profundidad al "Game play" o simplemente para agregarle más elementos al juego para hacerlo distinto a los demás títulos de carreras que se puedan llegar a parecer a éste (cómo Mario Kart 64 ó Diddy Kong Racing).

Bueno, pero ahora corresponde hablar de las tan notables características de este juego. Este juego tendrá una buena cantidad de autos para elegir, estamos hablando de 28 de ellos, aunque la gran mayoría ellos no estarán disponibles desde el principio y tendrás que completar ciertos objetivos para tenerlos todos (como siempre, los mejores son de los últimos que obtienes). 16 son las pistas preestablecidas en las que puedes correr; y fíjate que escribimos preestablecidas, pues este juego cuenta con una opción para crear una pista, con todo tipo de elementos.



Los gráficos están muy bien realizados, las pistas tienen mucha variedad y hay muchos secretos. Este juego promete tener cosas interesantes para cuando esté listo, pues no lo veremos hasta dentro de unos 6 meses, así que mucho de lo que ahora mencionamos puede sufrir varios cambios, nosotros sólo esperamos que estos cambios sean para bien y que le puedan agregar muchos elementos que hagan de éste, un título de importancia dentro de este género.





Shadowman

¿Que pasaría si la compañía programadora que le dio vida a Turok hiciera un juego de aventuras con un concepto todavía más "Dark" que Turok? Pues la respuesta es bastante simple: tendríamos "Shadowman".

Shadowman maneja un concepto que nos parece muy interesante. Pues resulta que el protagonista es un pistolero de nombre Mike Le Roi, a quien un brujo Vudú le ha dado poderes sobrenaturales gracias a una máscara mágica (Vudú, por supuesto) que le ha implantado en el pecho. Con esta máscara espiritual, Mike ha adquirido la habilidad de usar armas de magia negra (además de las normales), también obtuvo la habilidad de "caminar entre mundos o dimensiones" para declararle la guerra a espectros de no muy buenas intenciones, así como a sus secuaces.

Este juego tiene una vista de 3D. Personal, muy al estilo de juegos de aventuras que han aparecido cómo Mario 64 o Banjo-Kazooie, obviamente con sus respectivas diferencias, pues está orientado más hacia un mercado mucho más adulto que los que sirvieron como ejemplo. Para que te des una idea, la forma en la que Shadowman se tiene que defender de sus enemigos no es saltando sobre ellos, sino exterminarlos brutalmente con todo tipo de armas que requieren de un curso de al menos un par de semanas para aprender a cargarlas bien, además de sus ya mencionados poderes de magia negra.

El juego mezcla los géneros de la acción y la aventura, pues además de encargarte de todos los seres raros que te van a aparecer en los bizarros mundos que visites, tienes que resolver algunos acertijos y problemas que se te van planteando para seguir avanzando o cumplir con algunos objetivos.

Al mencionar que se trata de un juego de aventura, seguramente uno pensará que estos juegos son muy buenos, pero que su problema es que siempre que lo acabas, ya sabes la forma "mecánica" en la que lo puedes terminar y ahí se acaba el chiste, sin embargo Shadowman puede ser jugado de una forma "no lineal", que te permitirá experimentar cosas nuevas cada vez que lo juegues. Los gráficos del juego le quedan muy bien a la historia, pues son muy obscuros y lúgubres. Lo que podría encontrar alguien que pudiera llegar a un mundo dominado por seres maléficos.

Por cierto, ya que estamos hablando de mundos, hay que mencionar que cada uno de los mundos que tienes que explorar en el juego de Shadowman es bastante extenso. Seguro te pasarás horas y horas explorando para encontrar algo importante.

Bueno, aunque este juego aún está bajo desarrollo, lo que se ha visto de él suena muy prometedor, sobre todo para aquéllos videojugadores que buscaban algo más de este estilo.

Al igual que con Re-Volt, habrá que seguir muy de cerca de este título.

Los anteriores no son los únicos juegos en los que Acclaim está trabajando. Veamos cuáles otros proyectos han anunciado para principios del 99 (obviamente sin contar los típicos proyectos secretos de los cuales nos podemos enterar de un momento a otro).

Acclaim entertainment inc.
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación: TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por

128 megabits
Memoria

Aventura
Categoría

Principios 1999
Fecha de Salida

©1998 Iguana Enterteinment UK, Acclaim.
Shadowman is a trademark of Acclaim Comics

Turok 2 Seeds of Evil

Lo que tenemos aquí es un caso muy curioso y que muy pocas veces se da en un país como Estados Unidos (en Japón es muy común verlo) y es que para darle más fuerza al lanzamiento de Turok 2, Acclaim distribuyó en las tiendas más importantes de ese país (como Toys'R'Us) un cartucho demo, en el que se podía jugar el primer nivel de este título, para que te pudieras dar una idea de lo impresionante que es. Afortunadamente pudimos conseguir una copia de este demo. Lo más relevante es que tenía poca violencia, algunos monstruos, pero prácticamente todos los objetivos del primer nivel, así como 15 armas. Se supone que la versión final de juego contará con 24 de ellas, pero podemos ir dando un adelanto de estas armas y de lo que son capaces de hacer. (Por cierto, el demo también sirve para darse cuenta que este juego es compatible con el Rumble Pak, el cual es aprovechado de una manera excelente).

Las armas de Turok 2

Talon

Este es un guante que tiene atadas dos pequeñas y curvadas garras de dinosaurio,se podría decir que éste es el equivalente al cuchillo del primer Turok y es la primera que tienes disponible, además es lo suficientemente fuerte para defenderte de todos los enemigos (sólo para valientes).Es una arma rápida, pero no tiene un buen alcance, ya que tienes que pegarte al oponente para dañarlo, obviamente lo mejor es usarla con enemigos a los que puedas acercárteles y otro punto bueno de esta arma es que la puedes usar bajo el agua y que no necesita munición (también es recomendable para tacaños).

War Blade

Esta es la versión mejorada de Talon, por lo cual es más efectiva por su poder de ataque, pero su velocidad se reduce un poco y al igual que Talon, la puedes utilizar bajo el agua.

Shotgun

Esta escopeta tiene gran poder de impacto con la explosión, pero su alcance es medio y por lo cual es efectiva mientras los enemigos no estén muy lejos, con esta arma se utilizan dos tipos de cartuchos, los normales y unos explosivos, estos últimos hay que utilizarlos mientras el enemigo no está pegado a ti o tú también sufrirás daño.

Acclaim entertainment, inc.

Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación — MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

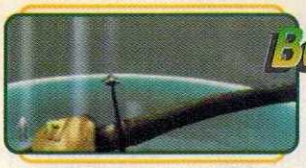
Desarrollado por — Iguana Entertainment

256 megabits Memoria

Acción — Categoría

Noviembre 1998 — Fecha de Salida

© 1997, 1998 Iguana Entertainment / Acclaim.



Bow

Tienes que utilizar esta arma con inteligencia ya que dependiendo del tiempo que dejes presionado el Botón Z será el alcance que tenga la flecha, es decir de corto a medio alcance. Es más efectiva con los enemigos medianos y ¡ojo! con la puntería pues aquí sí cuenta, ya que si le das al enemigo en la cabeza, será mucho más dañino el ataque que si le das en el cuerpo solamente y lo más curioso es que puedes recuperar las flechas de los enemigos eliminados (tú sabes, hay que economizar).

Tek Bow

Este arco cuenta con mira y flechas explosivas, su alcance es mayor al arco normal y según los Play Testers de Acclaim se les hace la mejor arma y no es para menos, ya que presionando la cruz direccional activas una mira telescópica, después deja presionado el botón R para que con los botones C ajustes el zoom y a esto agrégale la explosión que causa la flecha, así que a reserva de conocer las últimas armas, estamos de acuerdo con la gente de Acclaim.

Magnun Pistol

Esta es mejor que "Pistol" y es semi-automática así que es mas rápida por sus ráfagas de tiros, lo que puede ser una ventaja mientras tengas buena puntería de lo contrario desperdiciarás rápidamente tus tiros que sólo son 50.

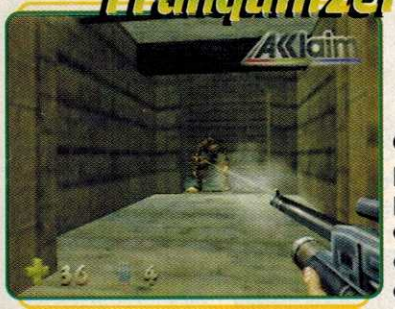
Plasma Rifle

Este rifle dispara rayos de energía no muy rápido y tiene gran alcance, así que es ideal para los enemigos que se encuentran a gran distancia, además con gran poder de impacto que los hará volar. De cerca no será tan efectivo, así que será mejor alejarte del personaje si se aproxima demasiado. Cuenta con una mira especial que activas con la cruz direccional (como la del Tek Bow). Mantén presionado R, utiliza los botones C para ajustar el Zoom y así será muy fácil eliminar a los enemigos desde muy lejos.

Un lanzallamas bastante efectivo, una de las armas más espectaculares con las que haces arder a tus enemigos, sólo que no hay que abusar porque no dura mucho, a pesar de tener un alcance medio, el efecto de fuego es ¡excelente!

Flame Thrower

Tranquilizer Gun



Obviamente la puedes utilizar para poner a dormir a los enemigos, sólo que dependiendo su tamaño será el número de disparos que necesites. Y no te confíes demasiado, ya que se despiertan muy rápido.

Charge Dart Rifle

Una arma más de energía, gran alcance y que inmoviliza a los enemigos dejándolos a tu merced y con el tiempo suficiente para acabarlos, pero no tardes mucho en decidir o se recuperan y sale peor.

Shredder

Esta arma cuenta con poder medio, pero en casos muy específicos puede ser de gran ayuda, dispara varios rayos que rebotan en las paredes y con eso logras cruzar varios rayos con un solo disparo y por ejemplo, si calculas sus rebotes puedes acorralar a estos pequeños, pero molestos enemigos. También tiene gran alcance, pero recuerda que los rayos se dispersan.

Grenade Launcher

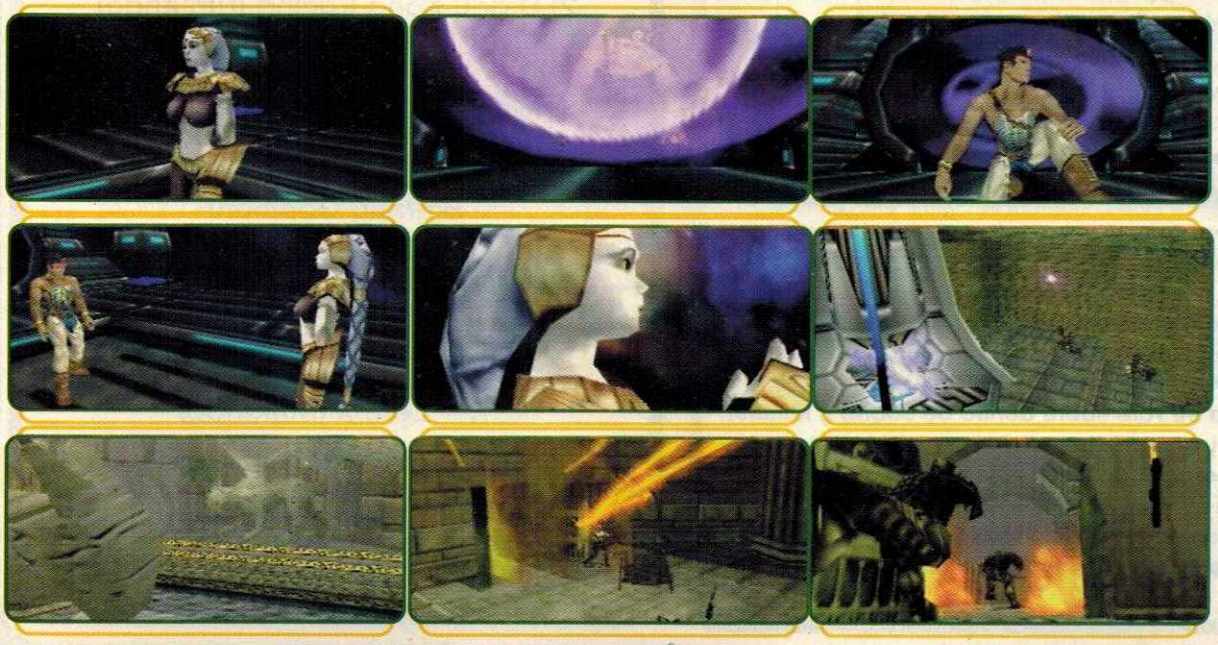
Con esta arma lanzas una poderosa granada a gran distancia, pero debes calcular dónde caerá, ya que puede rebotar varias veces antes de explotar, por lo tanto no es muy útil mientras los enemigos estén cerca de ti y mucho menos si te persiguen. Es un arma muy poderosa, pero algo torpe (un estereotipo que funciona hasta con las armas).

Firestorm Cannon

Es mejor que el Plasma Rifle y tardarás un instante en comenzar a disparar, pero en cuanto tu arma empieza a girar y disparas constantemente, es fácil que se terminen tus disparos así que no debes abusar, su alcance es medio, pero igual te puede funcionar pegado a los enemigos.

Flare

Esta más que una arma es un implemento con el que podrás ver, ya que el juego es muy obscuro en algunas partes (claro que tiene un menú de opciones donde lo puedes graduar) y al lanzar uno de estos disparos creas un punto de luz que ilumina a tu alrededor, lo mejor es dispararlo de tal forma que choque con algo que esté a una distancia razonable, porque si se aleja demasiado no te va a iluminar nada. Sólo tienes un disparo que tarda bastante en recargarse para que vuelva a funcionar.



Turok 2 cuenta con cinemas en tiempo real que están elaborados con lujo de detalles y ahora para recrearte la pupila te damos unas fotos del primero de los cinemas.

ULTIMA PAGINA

Los Grandes de... E.U.

(Fuente: Nintendo Power)

1) GoldenEye 007 (Nintendo)
2) Banjo-Kazooie (Nintendo)
3) WWF: War Zone (Acclaim)
4) Super Mario 64 (Nintendo)
5) WCW Vs. NWO Wourld Tour (THQ)
6) Waialae Country Club (Nintendo)
7) 1080° Snowboarding (Nintendo)
8) Mission: Impossible(Ocean)
9) Starfox 64 (Nintendo)
10) Mario Kart 64 (Nintendo)

Este mes llégale a:

(Recuerda que las fechas publicadas son las proporcionadas por los licenciatarios, los cuales son muy conocidos por cambiar algunas de ellas sin previo aviso, así que sólo tómala como una guía de referencia y no definitiva.

Juego	Licenciatario
Rat Attack	Mindscape
Chameleon Twist 2	SunSoft
Star Wars Rogue Squadron	Lucas Arts
FIFA 99	EA Sports
Shadowgate 64	Kemco
Golden Nugget 64	Electronic Arts
Bust-A-Move 3	Acclaim
S.C.A.R.S	Ubi Soft
South Park 64	Acclaim

Arte en Sobres

Este mes no vamos a reconocer el mejor arte en sobre, pues al parecer algunos de nuestros lectores tienen dudas de cómo enviar sus dibujos para que sean elegidos. Pues más que nada les podemos decir que sus dibujos serán aceptados sólo si vienen en el sobre en el que envíen su carta (no se vale sobre dentro de sobre) y también algo muy importante es que se respete el tamaño de los sobres convencionales, pues algunos mandan sus dibujos en sobres tamaño carta y eso es injusto para muchos de nuestros lectores que se esfuerzan en enviar su dibujo en un sobre normal.

Reset

¿Cómo vamos a comenzar el año aquí en ClubNin? Pues probablemente desvelados, despeinados y algunos otros en estado inconveniente... cosas de las cuales no es muy grato hablar, así que mejor veamos qué es lo que tendrá nuestro primer número del año 99 en Club Nintendo.
En nuestra sección de análisis veremos algunos juegos interesantes para el N64, como Body Harvest de Midway, también tendremos un análisis más completo del juego WCW vs. NWO Revenge. Obviamente tendremos más de The Legend of Zelda: Ocarina of Time y Turok 2. Para GB tendremos más tips para que te conviertas en un experto entrenador de Pokémon. Además de todo eso, también estarán nuestras reglamentarias secciones, el contenido del año 98 de la revista CN para que sea más fácil para ti, encontrar algo y... bueno, a ver qué se nos puede ocurrir de aquí a un mes. ¡Felices fiestas!

Los Grandes de... Japón

N64: (Fuente: The 64 Fream)

1) Pokémon Stadium (Nintendo)
2) Diddy Kong Racing (NIntendo)
3) Yoshi's Story (Nintendo)
4) Gambare Goemon 5 (Konami)
(The Legend of The Mystical Ninja:
Starring Goemon)
5) Choro Q 64 (Takara)
(Penny Racers-THQ)
6) GoldenEye 007 (Nintendo)
7) F-Zero X (Nintendo)
8) Mario Kart 64 (Nintendo)
9) Super Mario 64 (Nintendo)
10) Powerful Pro Baseball 5 (Konami)

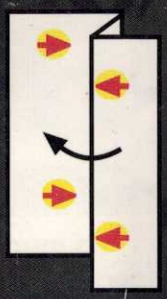
¡Hola! iMac.

Si eres de los que piensan que las computadoras son muy complicadas, costosas o muy beige, conoce la iMac. Es la más novedosa computadora que hayas visto en mucho tiempo. iMac no sólo es bonita por fuera, sino también por dentro. Sobrepasa por mucho el desempeño de otras computadoras e incluso de los procesadores de PCs que cuestan más. Además, su mayor ventaja es que puedes sacarla de su caja y estar navegando por internet en menos de lo que te lo cuento. Así que dile adiós a la complejidad, dile adiós a lo aburrido, di hola a iMac. Llama o visita a tu distribuidor autorizado Apple más cercano.

Think different.™

Marinela®

Dobla esta hoja como dice a la derecha. Junta las puntas de las flechas rojas y descubre algo nuevo.



NUCLEAR ?

TECNEVA

$\{X = 2 + 3y + E + 9^2 8(9\ (K-4j)\}$

$E = mc^2$

$\{(87/54 + W - 1\}$

$= 2x - 8y)$

$\{(87/54+\}$

Marinela

Marinela

(Relleno Cremoso)^2 ?

+

(5 Capas de Galleta Supercrujiente)^2

*

{Cubierta con sabor de Chocolate)3

x

y

Mmmm, mmmm... garantizado

$x + 4x - 9y > < (3 - 9x)\{u\}$

SUPER RELLENO CREMOSO

Un gran enigma, rico y lleno de sabor con un grandioso relleno cremoso secreto

ACOMPAÑALAS CON LECHE